



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el
Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial
del CEP. Innova Schools**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

AUTORA:

Br. MOGOLLÓN GUTIERREZ, Violeta

ASESOR:

Dr. MAGUIÑA VIZCARRA, José Eduardo

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Humanidades

PERU – 2018

PÁGINA DEL JURADO

Dr. Elmer Amado SALAS ASENCIOS
Presidente

Dra. Rosa Elvira MARMANILLO MANGA
Secretaria

Dr. José Eduardo MAGUIÑA VIZCARRA
Vocal

DEDICATORIA

A Thiago Sebastián, mi hijo, quien es mi fuente de motivación e inspiración para superarme cada día más, por mi esfuerzo, dedicación y perseverancia, a mi familia y a quienes que de una manera u otra me brindaron su apoyo incondicional, sus consejos y creer en mi capacidad.

Hoy gracias a la inspiración que me brindan una meta cumplida viéndose reflejada en la elaboración de esta investigación.

Violeta

AGRADECIMIENTO

A la señora Coordinadora de la Escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo filial-Cusco, Dra. María Hilda Rozas Cáceres, y al selecto cuerpo de docentes y personal administrativo, que nos ofrecieron su apoyo incondicional desde nuestro acceso a la maestría, hasta estos momentos en que nos aprestamos a dar este gran paso en nuestra vida profesional.

Con mucha gratitud a nuestro Asesor de Tesis Dr. José Eduardo Maguiña Vizcarra como un gran maestro, por la exigencia y enseñanzas brindadas; con todo lo que se ha logrado aprender a través de esta casa de estudios, me complace ver concluido lo que antes fuera un proyecto, porque acepto ser Maestro Innovador que aporta en la mejora de la calidad de la educación.

Mi eterno reconocimiento y gratitud al Director del CEP. Innova Schools, quien permitió el desarrollo de este trabajo de investigación.

Esperando que el presente trabajo de investigación sea una de las fuentes de los profesores de posgrado que buscan la superación y actualización permanente, como una propuesta innovadora sobre el espacio de la hora del juego para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños del CEP. Innova Schools, y que éstos acepten con agrado nuevas estrategias y participen de sus propios aprendizajes.

Violeta

**DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN
PARA LA PUBLICACIÓN DE TESIS**

Yo, VIOLETA MOGOLLÓN GUTIÉRREZ, estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI. N° 42127182, con la tesis titulada “El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools”.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude, plagio, auto plagio, piratería o falsificación, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, julio del 2018



.....
Br. Violeta Mogollón Gutiérrez

DNI. 42127182

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado, presento ante ustedes la tesis titulada: El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools, con la finalidad de determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo para obtener el Grado Académico de Magister en Psicología Educativa.

Esperando las sugerencias de parte vuestra que me permitan enriquecer este trabajo de investigación realizado con mucho interés e ímpetu con el afán de seguir aprendiendo y aplicar estos conocimientos en el ejercicio permanente de mi labor educativa, que permita orientar de mejor forma a mis educandos logrando competencias psicológicas a través de la motivación y orientación hacia ellos (as); espero poder cumplir con los requisitos de aprobación de mi Tesis, que en este momento presento y sustento.

La autora.

INDICE

Páginas Preliminares	Página
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN.	12
1.1. Realidad problemática.	12
1.2. Trabajos previos.	14
1.3. Teorías relacionadas al tema.	16
1.4. Formulación del problema.	34
1.5. Justificación del estudio.	35
1.6. Hipótesis.	36
1.7. Objetivos.	37
II. MÉTODO.	38
2.1. Diseño de investigación.	38
2.2. Variables, operacionalización.	39
2.3. Población y muestra.	42
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	43
2.5. Métodos de análisis de datos.	46
2.6. Aspectos éticos.	46
III. RESULTADOS.	47
IV. DISCUSIÓN.	64
V. CONCLUSIONES.	66
VI. RECOMENDACIONES.	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	69
ANEXOS	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01:	Tamaño de la población de niños de 03 años del CEP. Innova Schools	43
Tabla N° 02:	Rangos para interpretación del coeficiente Alpha de cronbach	44
Tabla N° 03:	Estadísticas de fiabilidad.	45
Tabla N° 04:	Escala de medición de las variables.	45
Tabla N° 05:	Rango de puntuaciones y valoración para la Variable desarrollo de la creatividad	46
Tabla N° 06:	Resultados para la variable Desarrollo de la Creatividad.	47
Tabla N° 07:	Resultados para la dimensión fluidez.	49
Tabla N° 08:	Resultados para la dimensión flexibilidad.	51
Tabla N° 09:	Resultados para la dimensión originalidad.	53
Tabla N° 10:	Resultados para la dimensión adaptabilidad.	55
Tabla N° 11:	Estadísticos para la Variable Desarrollo de la Creatividad.	57
Tabla N° 12:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la variable Desarrollo de la Creatividad	58
Tabla N° 13:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión fluidez	59
Tabla N° 14:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión flexibilidad	60
Tabla N° 15:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión originalidad	61
Tabla N° 16:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión adaptabilidad	62
Tabla N° 17:	Comparación de resultados entre el pre test y post test	63
Tabla N° 18:	Magnitud de efecto entre el los resultados del pre test y post test	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01:	Resultados para la variable Desarrollo de la Creatividad.	47
Gráfico N° 02:	Resultados para la dimensión fluidez.	49
Gráfico N° 03:	Resultados para la dimensión flexibilidad.	51
Gráfico N° 04:	Resultados para la dimensión originalidad.	53
Gráfico N° 05:	Resultados para la dimensión adaptabilidad.	55

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools. El estudio, corresponde a una investigación aplicada de diseño pre experimental, para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación con su correspondiente ficha de observación, la misma que permitió medir el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, instrumento que fue sometido a una validación por jueces expertos y a un proceso de análisis de fiabilidad obteniéndose un coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach de 0,585. La población estuvo constituida por 20 niños(as) del nivel inicial de la ciudad de Cusco, siendo niños de 3 años; la muestra coincidió con la población.

Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite la mejora significativa de la variable Desarrollo de la creatividad, obteniéndose una diferencia de 21,8 puntos a favor de los resultados del post test, con un significatividad estadística del 5%, siendo el tamaño del efecto de 8.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test.

Palabras claves: Espacio de la hora de juego libre y desarrollo de la creatividad.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine to what extent the free play time space improves the creativity development of children at the initial level of the CEP. Innova Schools. The objective of this research work was to determine to what extent the free play time space improves the creativity development of children at the initial level of the CEP. Innova Schools. The study, corresponds to an applied research of pre-experimental design, for the collection of the information the observation technique was used with its corresponding observation card, the same one that allowed to measure the development of the creativity of the children, instrument which was submitted to validation by expert judges and a reliability analysis process, obtaining a reliability coefficient of Cronbach's alpha of 0.585. The population was constituted by 20 children (as) of the initial level of the city of Cusco, being children of 3 years; the sample coincided with the population.

The results of the present investigation show that the space of the hour of free game allows the significant improvement of the variable Development of the creativity, obtaining a difference of 21,8 points in favor of the results of the post test, with a statistical significance of the 5%, with the effect size of 8.7 points representing a large difference between the scores obtained in the pre-test and post-test.

Keywords: Space of free game time and development of creativity.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática.

Actualmente vivimos en una época en donde los seres humanos vivimos adaptándonos a los cambios que se dan en todos los ámbitos de la educación en la formación de los valores, en nuestra cultura y la sociedad; así también en todo el entorno. Para desarrollar la creatividad se necesitan estimularla con fuerza para así poder visualizar, descubrir y generar cambios en torno a las formas de pensar. Sólo así será capaz de conocer el entorno y la realidad y así adelantarse al futuro.

Es importante fomentar incentivar y motivar constantemente el desarrollo de la creatividad personal porque es algo que perdurará para toda la vida, y mucho más en niños y adolescentes porque lo tienen desarrollado en mayor proporción. Pues es ahí lo importante que es el trabajo de los maestros en estimular y programar actividades creativas permanentes, mientras se desarrolle el proceso de enseñanza aprendizaje se debe impulsar la creatividad de los (as) alumnos (as) y el avance de competencias psicológicas, que permitan a los niños desarrollar su creatividad permanentemente. Este tema de la creatividad lo desarrollamos dentro de esta nuestra realidad y de acuerdo a nuestra práctica docente, porque en nuestra vida diaria al estar con nuestros(as) alumnos(as) compartimos experiencias en donde se observa dificultades creativas que los niños(as) presentan en las actividades que a diario desarrollamos en las aulas, principalmente al realizar trabajos de libre expresión gráfico y corporal dándoles libertad en el uso de su imaginación y fantasía.

Este tema de relevante importancia ha sido tratado en el año 2005 por Flores en su escrito Creatividad y Educación en la que concluye: “cuando de creatividad en la enseñanza se trata, generalmente el interés se centra en que los niños sean capaces de producir, construir, inventar e imaginar cosas originales, así también de esta forma obtener que los niños escriban mejor, trabajen mejor, sean creativos, sin embargo, ese no es el aspecto primordial, existe otro que pocas veces se considera, ser creativo no se refiere al que pueda elaborar más sino se refiere al y desarrollo a la habilidad que tiene cada uno como persona es decir la habilidad que tiene cada ser por derecho y asimismo el deber que tiene la

sociedad educativa de brindarles lo apropiado, es decir el espacio, el tiempo los estímulos que propicien ese desarrollo, para con sus integrantes, y eleven su autoestima, eliminando todo Aquello que incomoda y no les permita desarrollarse de manera integral”.

De tal manera Rosas (2011) en su texto *El Niño y su Mundo*, define: “que lo más importante en el avance educativo es lo que aprende el niño, y el esfuerzo que este hace para lograr su propias respuesta. De esta manera el docente debe admitir que el niño aprende por sus propias experiencias y no por las experiencias de aprendizaje del docente. sus propias experiencias acerca del aprendizaje no le sirven al niño, lo que resulta crucial; es decir que debe propiciar y generar ambientes y situaciones que le permitan al niño (a) libremente desarrollar su creatividad, manipulando objetos o solucionando problemas que se le presentan en su ambiente conocido o en ambientes que tiene que explorar o conocer.

Existen diversos estudios sobre la creatividad que manifiestan sobre cómo se dio y como ha ido creciendo y evolucionando, hay varios estudios que potencian la práctica pedagógica. Corte (2010) decreta que la UNESCO indica que cada persona puede manifestarse creativa y artísticamente y participar con libertad en el medio donde vive, quiere decir que los seres humanos tienen potencialidades creadoras, y que la creatividad se puede estimular desde muy pequeños en diferentes capacidades así como: capacidad comunicativa, social, afectiva, de libre expresión sin cohibiciones ni temores, críticas ni reproches, así mismo los educadores son los que deben ofrecer diferentes tácticas para llegar a dichos propósitos.

La UNESCO (1980), reconoce que para lograr aprendizajes con los resultados de la evaluación de entrada aplicado en la práctica pedagógica al corroborar que los niños demuestran carencia de originalidad en el trabajo que ejecutan, no se expresan libremente en las clases, se muestran inseguros, de miedo, ansiosos, no aportando ideas, dudosos de sus propios conocimientos aceptando lo que el docente diga y por lo general estos niños presentan problemas en la socialización y en la creatividad.

Por ello es necesario que los docentes se capaciten constantemente en utilizar nuevas estrategias, que permitan motivar y así desarrollar la creatividad de

los estudiantes desde la primera etapa que es el nivel inicial hasta la universidad, dentro de un ambiente favorable lleno de alegría y libertad; y que no aprenda memorísticamente o repetitivamente lo que se les enseña, esto para mejora y elevar su autoestima y generar imaginación y confianza en si mismo para poder crear nuevas situaciones u objetos que le permitan solucionar problemas presentados en su entorno.

1.2. Trabajos previos.

1.2.1. Antecedentes Internacionales

Como supuesta idea mencionada al contexto del tiempo independiente y de progreso en el pensamiento de los niños del C.E.P. Innova Schools, vamos a manifestar algunas pesquisas que se relacionan con lo correcto de estilos más trascendentales que coadyuven al progreso de la imaginación. Entre estas referencias manifestamos las siguientes ideas:

Borese, Adriana Alejandra. “un acercamiento a los proyectos pedagógicos que fortalecen o debilitan el crecimiento imaginativo de los infantes del jardín de Fo.Na.Vi. De la zona occidente, de la ciudad de Rosario – Argentina”, 2015.

En la vigente averiguación se demuestra los logros que realizan los docentes que cumplen una función principal en el perfeccionamiento creativo, de modo que podemos palpar qué y cómo se educa.

Este trabajo de escudriñamiento se ejecuta amparándose en un paradigma de explicación simbólica, por su intencionalidad, es un trabajo de averiguación real, por los tiempos es transversal (seccional concurrente) pues se manifiesta en un preciso momento: por sus objetivos es expresiva.

Por eso se toma como ejemplo al jardín de los niños como pilar creativo: es importante investigar el sentido sobresaliente de varias prácticas consecutivas en modelos, prácticas habituales y actos protocolares.

Vicenta Rocío “lo primordial en la evolución de la creatividad para estudiantes universitarios de la carrera de Ingeniería Comercial desde el punto neurálgico enseñanza – aprendizaje”. Ecuador 2014.Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

De acuerdo al creador, este conceptualiza la creatividad como un don trascendental en la alineación naciente del ingeniero comercial para un mejor

crecimiento y desenvolvimiento profesional. Está planificado incrementar la creatividad a través de estrategias de estudio. Ya que en Ecuador en estos momentos contemporáneos la educación superior se está manifestando cambios positivos en el uso de la creatividad manifestando diversas estrategias de cambio, por eso es importante que las personas y los profesionales que tienen esta misión y visión ven en el mundo que los rodea un contexto rico en formación de valores propios de un buen ciudadano hacia el futuro.

1.2.2. Antecedentes Nacionales

Julie Denisse y Segundo Ronald. “La imaginación de los estudiantes de Educación Básica y superior de Huancayo”, Perú 2013. Universidad Peruana de los Andes.

De acuerdo a lo manifestado por el autor, los estudiantes del nivel básico y superior se ubican en un nivel promedio de acuerdo a lo manifestado en una prueba de medición dando a resaltar los indicadores de elocuencia verbal, particularidad y ordenación; mostrando singularidad en el indicador de flexibilidad que se manifiesta de manera superlativa en estudiantes del nivel superior.

Dando a conocer que no hay diferencia entre estudiantes de la educación básica regular y sus coetáneos del nivel superior en el indicador de elocuencia verbal y ordenación; pero, en otros indicadores como originalidad los estudiantes del nivel superior demuestran hegemonía.

Brenda Francesca y Diana Carolina. “estrategias docentes y mejora de la creatividad en niños y niñas de cinco años: un estudio de parangón entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel – Lima”. Perú, 2015.

En el modelo de estudio de la muestra de estudio se hallan discrepancias considerables en la utilización de destrezas para la mejora de la creatividad, puesto que en la Institución Educativa Privada la docente aporta y manifiesta todas las tácticas presentadas en esta indagación; aparte de circunscribir otras que también aumentan y motivan la creatividad; así mismo, es vital creer en los probables agentes que envuelven estos corolarios; así como la invitación al cambio de la escuela privada, la cantidad de docentes y las peculiaridades de la prueba.

1.3. Teorías vinculadas al tema

1.3.1. El juego.

Según Díaz (1997), el juego es una actividad, y/o acto libre y espontánea que realiza una persona, que se desarrolla en un periodo y espacio establecido, que tiene algunas reglas y que estas son aprobadas; el juego es una actividad que está acompañada de sentimientos de alegría y también de tensión. Asimismo conceptualiza que el juego es una actividad espontánea y muy libre donde el niño y la niña se relaciona con otros niños(as) de su misma edad, al mismo tiempo participan juguetes y elementos imaginativos con representaciones simbólicas y concretas; pues el juego es un medio de socialización.

Por otro lado, Ortega (1992), corrobora con esta conceptualización donde menciona que el juego infantil es una plataforma de los infantes donde se encuentran con otras personas y consigo mismo, donde se adaptan y se enfrentan a reglas de juego convirtiéndose en elementos de mucha significancia y que el juego se convierte en un lugar de ocasión de comunicación y aprendizaje.

Como conclusión podemos manifestar que el juego es una actividad libre y espontánea donde siempre está ligado al ser humano y principalmente a los niños(as), los cuales serán base para su comunicación, aprendizaje y sobre todo la socialización con el mundo que los rodea.

Es muy importante destacar que el juego representa una acción esencial en el infante; pues es un momento pedagógico donde ofrece espacios que están sectorizados dentro del aula y que parte principalmente de la organización de los estudiantes minimizando la participación del docente. Sin duda alguna el juego libre en los estudiantes contribuye de manera significativa en el desarrollo de sus habilidades y que estos están asociados al juego y su necesidad de concientizarse dentro de una sociedad, de lo que podemos deducir que el juego es la manera de aprender de forma eficiente, al mismo tiempo se debe brindar una serie de juguetes y espacios donde puedan compartir de manera libre y espontánea la habilidad de cultivar habilidades y destrezas que los niños posean.

Dentro de la planificación del juego, los niños y niñas no necesitan establecer acuerdos previos para desarrollar dicha actividad, esto se desarrolla de manera libre porque al establecer normas, reglas y/o condiciones estoy podría

perjudicar el manejo eficaz de su destrezas y habilidades de comunicación. Cabe mencionar que una institución educativa debe contar con una serie y gama de materiales diversos para que estos permitan a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas y que estas progresen su competencias de manera eficaz a fin de promover sus competencias en el habla y escucha y que solo esto se llevará a cabo a través la realización de actividades diversas que son propias de su edad. (MINEDU, 2009).

1.3.1.1. Teoría del juego como anticipación funcional.

Según Groos (1992), quien fue el principal en verificar que el incremento del pensamiento y de la actividad se da gracias el juego; afirma que el juego es sujeto de indagación psicológica especial. Se fundamenta en los estudios de Darwin que indica la supervivencia de aquellos que mejor pueden adaptarse a todo tipo de cambio que se pueda dar en el medio. Por ello el juego es el medio de desarrollo permanente y la supervivencia; es decir, el juego es una serie de ejercicios, necesarios que prepara para la vida adulta. Por ende, el niño desarrolla diferentes habilidades y capacidades preparándose para que este pueda realizar diferentes actividades y así poder desempeñarse cuando sea grande.

Asimismo, constituye una prescripción: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Se demuestra que son aptitudes que son innatas, pues el gato caza ratones y es algo innato así el niño jugando aprende y descubre muchas cosas.

En conclusión, el juego es algo innato y que está en la naturaleza biológica e intuitiva del niño, pues lo prepara para cuando sea adulto, es decir lo que en los juegos representa pues lo hará de grande; de la manera que juegue con una muñeca lo hará de mayor con su bebe.

a) Teoría Piagetiana:

Jean Piaget (1956), considera al juego como actividad que impulsa al razonamiento del niño, ya que simboliza el aprovechamiento eficaz de la realidad a medida que el individuo pasa por cada etapa va evolucionando.

Piaget considera que hay aspectos que son esenciales en el desarrollo del individuo y son las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de

razonamiento, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget relaciona tres estructuras básicas del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de los niños de un acuerdo de grupo). Así mismo para Piaget lo más importante es el conocimiento dejando de lado otros temas como la motivación y las emociones. “La inteligencia” o la “lógica” es el tema central de su investigación ya que mientras la persona se desarrolla esta va evolucionando y toma diferentes formas. Expone una teoría del desarrollo por etapas. En donde las funciones cognitivas se presentan en cada etapa en relación a un determinado nivel de desarrollo. Así mismo afirma que cada etapa es continua y es cualitativa es decir implica discontinuidad pues cada etapa es diferente a la anterior, se puede decir que durante el cambio de una etapa a otra, se puede aumentar o relacionar elementos de la etapa anterior. Así mismo, divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La etapa sensomotriz presenta una característica muy importante que es la habilidad de como el niño puede aprender y entender el mundo que lo rodea, pues el niño aprende por medio de las actividades, al manipular y explorar constantemente percibiendo y descubriendo. Los niños perciben y aprenden progresivamente del entorno del mundo exterior que lo rodea.

Mientras que en la segunda etapa que es la etapa pre operativa el niño simboliza el mundo a su manera (mediante juegos, representaciones, con dibujos, fotografías, utilizando el lenguaje y representaciones imaginarias) y las representa con mucha originalidad, haciéndolas reales.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de lograr comprender y entender los procesos lógicos, por ejemplo cuando se le ofrece material este explora el material manipulando y puede clasificarlo por color, forma o por algún atributo que le dé. Por otro lado el nivel de comprensión todavía depende de experiencias concretas es decir con ciertos acontecimientos y objetos y no de ideas abstractas o supuestos. A partir de los doce años, se dice que las personas

entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Para Piaget los aprendizajes, conocimientos y entendimiento que los niños adquieren son a través de experiencias propias. Es aquí que se habla sobre el constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Pues ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia.

b) Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge para favorecer y enriquecer el contacto social con lo demás, pues su origen y naturaleza es de tipo social. A través del juego se presentan acontecimientos que van más allá de la intuición y pulsaciones internas propias.

Para esta definición, existen dos tipos de cambio evolutivo que se concentran en el ser humano: una más dependiente de la biología (conservación y difusión de la especie), y otra más de tipo sociocultural (la integración y la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente Vigotsky constituye que el juego es una actividad social ya que gracias a la relación y socialización se obtienen representaciones y roles que se complementan a uno mismo. También este autor señala como el niño otorga diferentes significados a los objetos y lo convierte en su imaginación por ejemplo, cuando el niño utiliza una escoba o un palo y corre con este como si fuese su caballo, o también utilizando una caja y le coloca un alano simulado que este fuese su carro, etc. . Por tal motivo se ocupa principalmente del juego simbólico.

1.3.1.2. Clasificación del juego.

La UNESCO (1980), clasifica al juego en categorías, como son:

- Juegos donde intervienen ideas de competencia, de desafío que es lanzado a la parte oponente o a uno mismo, lo que significa igualdad de oportunidades al inicio.
- Juegos al azar.
- Juegos dramáticos, ficción o de simulacro, donde el niño(a) simula representar ser otra persona de lo que es en la realidad.

- Juegos de búsqueda de vértigo, donde en un primer intento se pretende destruir por un instante, también es la percepción de conciencia lúdica.

Al mismo tiempo, se puede también clasificar desde una perspectiva educativa:

- Juegos de movilidad, donde se utilizan objetos diversos y que involucran el oído, la vista, la mano, etc., empleando de forma progresiva.
- Juegos de inteligencia, se realiza a través de la experimentación y curiosidad infantil donde se impone la inteligencia.
- Juegos de sensibilidad y efectivos; son los juegos que están sujetos al desarrollo de la naturaleza social, mientras que los juegos efectivos se desarrolla en el hogar y la escuela; los cuales conducirán a la formación buenos hábitos.
- Juegos artísticos, es el juego libre de imaginación.
- Juegos de experimentación; intervienen los sensoriales, motores y psíquicos.
- Juegos sociales, espirituales o corporales acompañados de movimiento.
- Juego de ejercicio y práctica, utiliza destrezas, sentidos, motrices generando un juego activo.
- Juego constructivo, conlleva a un producto final es decir que pueda construir algo el niño(a) (bloques, trabajo en madera, etc.)
- Juego de transformación, donde el niño(a) emplea una gama de materiales, juguetes, palabras, etc.

1.3.2. El juego libre.

Este espacio de juego libre, según el Ministerio de Educación (2010), constituye a este momento como una actividad libre que sirve de guía para todos los educadores que brindan servicio educativo a infantes entre los primeros 5 años. La hora o momento de juego libre es una actividad pedagógica permanente es decir que se realiza a diario, tiene una duración de 60 min por día y se desarrolla dentro del salón y también puede ser al aire libre en el patio. Podemos decir entonces que en este momento del juego libre el niño es quien debe elegir espontáneamente al sector de su preferencia, en estos sectores los niños desarrollan el pensamiento simbólico así como también la creatividad, la socialización con sus pares, la comunicación y autonomía e independencia.

También se puede decir que favorece el desarrollo de las actividades grupales e individuales así como el uso adecuado de los materiales, que favorece un mejor aprendizaje y de calidad en niños de 3, 4 y 5 años en todas las áreas. Por ejemplo en el momento del juego libre, la maestra da una breve explicación de lo que van a realizar en cada sector y en orden de lista se dirigen al sector o espacio de su preferencia y de esa forma desarrollan y aprenden diferentes capacidades.

1.3.2.1. Características del juego libre.

Muchos investigadores, indican que este espacio de juego libre presenta ciertas características y estas son las siguientes:

- a) Es libre: pues el niño es libre de elegir de manera espontánea e incondicional donde quiere jugar y explorar, no es impuesta ni obligada.
- b) Conlleva a un dinamismo que podría ser corporal o intelectual, es decir el niño(a) está desarrollando sus aptitudes cognitivas y psicomotrices.
- c) Genera placer pues es encantador y satisfactorio, para todo ser humano generando distracción, es gratificante y es espontánea porque es una cualidad que todo ser humano posee, aunque para Vygotsky, apunta que no siempre el juego en niños produce placer.
- d) Se desarrolla en un tiempo y lugar determinado, se da una breve explicación de cada lugar y el espacio que tiene especialmente en los juegos estructurados. los niños juegan y muchas veces no repiten el mismo juego que jugaron un día anterior.

Toda persona ha aprendido a relacionarse con su entorno que lo rodea ya sea familiar, social y cultural a través de diferentes actividades una de estas es el juego, es por ello que se dice que es una actividad innata que todo ser humano posee, por medio del juego aprendemos y se pueden realizar diferentes actividades lúdicas. Sin embargo a veces es cambiante que conlleva a una difícil categorización la palabra juego se origina del vocabulario latín: "iocum y ludus-ludere" lo que supone a, diversión.

Según Caba (2004), refiere que el juego para todo ser humano es una actividad innata, pues a través del juego el niño investiga, explora todo lo que está

a su alcance en su entorno utilizando sus experiencias sensoriales, así mismo es creativo de buscar nuevas ideas.

Huizinga (1987), define al juego como un momento de actividad libre y que se manifiesta en un espacio y tiempo determinado acompañado de ciertas reglas libremente elegidas y obligadas a cumplirlas, esta acción va acompañada de diferentes sentimientos así como; alegría, emoción, tensión y de la forma de ser y representar a ciertos personajes a imitar ciertas conductas es decir ser de otro modo muy diferente a la vida real.

En conclusión podemos decir que el juego se da en una primera etapa en donde el niño relaciona la ternura y amor de la madre, primero con los ejercicios corporales de voces, la sonrisa, el cariño, utilización de algunos juguetes suaves, blandos. Toda actividad lúdica y creativa ayuda a modelar artísticamente en lo familiar, y personal. Así mismo las situaciones de juego nos ayuda a poder resolver ciertos problemas, también nos ayuda a construir conductas nuevas que nos ayudaran a poder desenvolvernos de mejor manera, a resolver creativamente todo lo que se nos presente, fortalecer nuestras capacidades, cambiar la realidad con la imaginación.

1.3.2.2. Importancia del juego en educación inicial.

Caba (2004), define al juego de vital importancia para el desarrollo infantil, ya que las actividades motoras gruesa el niño la aprende con actividades lúdicas así como: alcanzar, correr, saltar, agarrar, gatear, marchar, etc. las actividades motoras finas se desarrollan al manipular diferentes elementos al jugar así como: bloques, sonajas, ganchos, chapas, etc. con la utilización de los juegos se desarrollan las habilidades mentales y la solución de problemas en donde el niño piensa, razona, imagina a dar solución a esos pequeños conflictos. A su vez mediante el juego el niño aprende nuevos conceptos así como: colores, formas tamaños, etc. así mismo enriquece su vocabulario aprendiendo palabras nuevas para nombrar objetos e interactuar con el adulto.

1.3.2.3. Rol del juego en educación inicial.

Huizinga y Caillois (2001), definen el rol del juego como una característica esencial, por ello se tiene lo siguiente:

- El juego es libre, porque se elige de manera libre ya que es una actividad voluntaria y espontánea más no es obligada, ya que nadie juega por imposición u obligación.

Es decir, es libre “ya que su manifestación es única”; al mismo tiempo el sujeto hace la elección de que jugar o a que jugar y nadie puede dirigirlo más que el jugador. (Cañeque, 2007).

- El juego es placentero, el juego genera placer y alegría, felicidad y emoción es y esta puede satisfacer toda necesidad de los niños.

El juego genera gozo, entusiasmo y diversión; pues aparte de ser una actividad innata es una actividad que conlleva a la alegría a sentir placer, ya que todo niño interactuando y socializando genera placer y emoción y así mismo todo niño necesita del juego ya que ayuda a estar activo para poder crecer y también ayuda a desarrollar todas sus capacidades como corporales, desarrollo sensorial y cognitivo, afectividad, creatividad e imaginación, formación de rutinas o hábitos.

- El juego es imaginario, creativo e irreal, porque es como algo narrado con acciones muy separadas de la realidad, y que cuento nos deja un mensaje, una idea.

La imaginación se da de la composición apropiada de las referencias de la realidad y la ficción; es decir, el juego se relaciona entre lo superficial y el mundo real de cada individuo. El ser humano, está ligado al universo que lo rodea y este no puede separarse de él y es por ello que utilizando la imaginación a través del juego este crea una situación intermedia entre él y las cosas.

Lo real y lo irreal, los niños relacionan en sus juegos la ficción y la realidad, es por ello que en sus juegos dramatizan acciones de la realidad, representando diferentes personajes de la realidad acoplándolas a su mundo imaginario de juego relacionando la realidad interna con la realidad externa, así como también pueden realizar juegos representando acciones y/o personajes irreales adaptándolas a su mundo real, es por ello que en esta etapa de la infancia es donde el niño se va relacionando con el mundo que lo rodea, pues podemos decir que nadie en este mundo queda libre en relacionar la realidad interna con la realidad externa.

- El juego es una actividad habitual y original, es habitual pues todo juego es creado por los propios niños y son los mismos niños quienes crean sus propios acuerdos de juegos mismos acuerdos que deben cumplirlos.

Asimismo, el juego tiene que tener algunos acuerdos o normas que lo sostengan, es decir todo juego requiere de tiempo espacio y acuerdos, esto nos ayuda a prevenir de lo que pueda ocurrir es por ello que no se demuestra contradicción al decir juego denominado como: juego actividad libre acompañado de acuerdos, los acuerdos tomados en el juego determinan mantener el orden, respetar turnos, durante el juego los jugadores eligen las normas libremente, mediante diálogos y una vez teniendo ya las reglas estas son debidamente respetadas por todos y quien no las respete podría ser eliminado del juego. (Caba, 2004).

- Todo juego se desarrolla en un espacio y tiempo determinado y esto los niños lo deben conocer.

Todo juego tiene un tiempo y un espacio determinado, los niños deben aprender que todo juego se desarrolla en un tiempo determinado, es por ello de vital importancia crear horarios temporales considerando la hora de comienzo y final del juego y poner límites que ayuden al niño a respetar el tiempo establecido, así como también es muy importante que el juego se desarrolle en un espacio determinado en donde los niños deben respetar el espacio establecido, es bueno respetar el tiempo y espacio establecido para el juego.

- El juego siempre tiene un destino desconocido, dudoso.

En algunas ocasiones se tiene que crear algunos acuerdos de salón y normas para el juego; este puede tener un final incierto, este se va desarrollando improvisando a medida que se ejecuta, no hay nada programado, el juego se ejecuta y es por ello que se crea la tensión y curiosidad en los jugadores, es decir aunque se juegue muchas veces el mismo juego siempre se va a desarrollar de diferente manera no siempre será el mismo porque los jugadores siempre actuarán de diferente forma creando nuevas estrategias planteadas, nuevas respuestas. (Díaz, 1997).

A pesar de los acuerdos y normas establecidas en el juego. Este siempre tendrá un final que no sabemos cómo será. el juego se da de manera

improvisista es decir no se sigue ningún tipo de pautas es decir no hay reglas que seguir ni algo previsto, por ende esto genera algunas dudas en los niños, dudas que generan tensión en los niños, constantemente mediante esta actividad de juego tiene desafíos por cumplir para poder resolver los conflictos que se les pueda presentar, y aunque el niño juegue todos los días el mismo juego pues nunca le dará el mismo final, pues el niño está en constante creación e imaginación y siempre utilizara nuevas estrategias y la adaptara a nuevas situaciones de juego planteadas.

1.3.2.4. Dimensiones de la hora de juego.

Según Sarabia (2009), define que el juego libre lo considera como un espacio en donde el niño se relaciona e interactúa con sus compañeros y maestra y así mismo conocer, descubrir, manipular algunos materiales y la función que tienen estos materiales, y de esta forma los niños participan dando opiniones y nuevas ideas de juego y de cómo organizar cada uno de los sectores, como ubicación siempre considerando la opinión de cada niño. Se organiza dependiendo a las dimensiones de cada salón de clase:

- a) **Sector del hogar:** este sector va relacionado al sector de la casa donde la mamá cuida al bebe y debe contar con una cama, coche de bebe, cocina ollitas, utensilios, juego de sala o comedor, y otros materiales del hogar acorde a la realidad.
- b) **Sector de construcción:** este sector está relacionado al pensamiento lógico pues el niño crea y construye, y necesita contar con buen espacio en el piso sobre una alfombra con los materiales: bloques de madera grande y pequeña, bloques de plásticos, palitos baja lengua, ganchos de ropa, conos, frascos, latas, etc.
- c) **Sector de artes plásticas:** en este sector el niño crea y utiliza: temperas, pincel, hisopos, plumones, crayolas, goma, cartulinas, corchos, masas moldeables, plastilina, etc.
- d) **Sector de biblioteca:** en este sector debe contar con una ambientación suave pero a la vez motivadora, se puede decorar con tul, imágenes de niños leyéndolos materiales son: librero, cuentos, fabulas, revistas, periódicos, así como también cojines.

1.3.3. Desarrollo de la creatividad.

1.3.3.1. Creatividad.

Al hablar de creatividad, existe una variedad de conceptualizaciones; de lo cual se podría mencionar que es una habilidad que todas las personas poseen, pero para otros es una destreza específica de una determinada población. Al mismo tiempo la creatividad se puede enlazar con la capacidad de crear, es por ello que lleva estrechez con el arte, de lo que se deduce que para ser una artista se debe tener creatividad.

Por tanto, la creatividad, es dinámico y evolutivo permanente, lo que implica una mirada a la complejidad y que está ligada a lo integral del ser humano; pues nos permite mirar desde todas sus dimensiones y expresiones, es decir aproximarse a diversos contextos y gramáticas disciplinarias como; la filosofía, psicología y lingüística. (Cerde, 2003).

Guilford (1991), afirma que la creatividad, son aptitudes que poseen todo ser humano y que debemos reforzar con el tiempo, es decir a medida que pase el tiempo seguir reforzándola, así mismo la creatividad tiene características que toda persona creadora las posee, tales tenemos: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la adaptabilidad. Por otro lado, se entiende que de una u otra forma todos los niños(as) son creativos, dando énfasis en la solución de sus problemas y al mismo tiempo de cómo perciben el mundo en que viven, pero que dependen de los adultos en su entorno, lo cuales estas aptitudes no deben ser borrados o desaparecidos, pues estas en ocasiones a veces generan situaciones incómodas a los adultos.

Thurstone (1952) deduce que “es una sucesión para construir ideas o probabilidades, constatarlas y anunciar los resultados, conjeturando que el producto creado sea algo novedoso”. Es decir es un proceso que se desarrolla en el tiempo y se caracteriza por ser original, donde el proceso es breve o también es una improvisación; las cuales están relacionadas con las experiencias y que son manifestadas en esquemas mentales nuevos considerando experiencias, procesos e ideas nuevas.

El concepto de creatividad ha preocupado a la humanidad al igual que el de la inteligencia, desde tiempos atrás de la filosofía clásica y desde épocas muy

antiguas, se consideraba durante mucho tiempo como un don que se le daba a pocos privilegiados, este presente se daba a los dioses y era muy poco reconocible en hombres y mujeres. Se define la creatividad como una capacidad, una habilidad innata que todo ser humano posee, es parte de su propia naturaleza. De lo que podemos concluir que la creatividad es una conducta que busca e indaga la forma de dar solución a los problemas, por otro lado, que es original en los procesos de pensamiento, que es una novedad para las personas y finalmente es la capacidad de producir nuevas cosas y que éstas sean de gran importancia.

1.3.1.2. Importancia de la creatividad.

Según Ladish (2008), la creatividad es de vital importancia para mejorar el aspecto sociales, es la aptitud que tenemos del poder modificar las cosas y también a las personas es la clave fundamental para buscar solución y respuestas ante los desafíos que se nos presentan, y así poder progresar y enriquecer como personas, en la vida diaria, en el entorno social, y así poder mejorar en la sociedad.

La creatividad surge como una forma de subsistir en el ser humano, porque este debió inferir que con el pasar del tiempo y la historia las dudas que se le presentaban se podrían solucionar y que para ello se debía buscar alternativas, una respuesta y /o alternativa que le permita estar tranquilo. Así como hace mucho tiempo atrás el ser humano aprendió creativamente a subsistir ante el mundo real; aprendiendo la caza, el cultivo, para poder sobrevivir. Y logró así revolucionar la historia pero además mejorar su vida.

1.3.1.3. Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica

Durante los primeros años de la infancia se considera el juego como una actividad aceptada, especialmente en la educación y preparación de inicial y primaria, ya que es una forma en la que el niño aprende mejor. Sin embargo Andy Goldstein da énfasis que la experiencia en la Escuela de Fotografía Creativa le demostró que todo conocimiento fundamentado en las teorías del juego y la creatividad nos demuestra increíbles resultados. Luego, junto a Natalia Bernabeu, ajusto este método para la enseñanza en la secundaria española para promover y

preparar las habilidades creadoras de adolescentes y jóvenes. En este texto se demuestra que utilizando el juego como herramienta principal encontraremos muchas y variadas estrategias para emplearlas en las aulas pues la metodología fue demostrada en estudiantes de niveles secundarios y con jóvenes estudiantes de la facultad.

El modelo que se presenta para esta metodología se basa en el planteamiento de que las emociones tiene que estar presentes para poder aprender y enseñar, ya que la emoción genera curiosidad, placer, satisfacción, cumpliendo así un papel activo y primordial en la adquisición de conocimientos.

Bernabeu y Goldstein (2009), propone aquí ciertas actividades para mejorar y desarrollar la intuición, la imaginación y la fantasía; así como fomentan el uso creativo del lenguaje así mismo utilizando algunas imágenes y símbolos podemos enseñar como el alumno puede desarrollar la capacidad de “pensar con imágenes” dando inicio a una actitud lúdica de imaginación, de esta forma estamos generando un clima de libertad en las aulas y a su vez aprendiendo y disfrutando con todos los sentidos generando un buen clima que sea agradable y flexible.

Esta destreza y práctica ha demostrado que el docente puede motivar a sus estudiantes de la razón a la lógica, del universo simbólico al referencial, de la fantasía a la realidad y del sentimiento al conocimiento, descubriendo conceptos y logrando habilidades, rompiendo viejos estereotipos en un proceso creador que el modelo de enseñanza tradicional rechaza.

Esta publicación plantea que se necesita de un cambio y propone utilizar una metodología en la que considere trabajar la empatía y la autoestima, así mismo mejorar la atención y habilidades creativas de las personas y de los estudiantes.

1.3.1.4. Proceso creativo.

En este procesocreativo se siguen pasos para poder aplicar en la creatividad y el de buscar nuevas ideas frente a un desafío o situación por solucionar. (Madrid, 2006).

Según Gordon (1961), el proceso creativo es una actividad intelectual que se presenta en situaciones de solución de problemas cuyo producto es la

invención artística o técnica, donde se considera la solución de problemas como parte del proceso creativo.

El proceso creativo consta de tres fases según:

Análisis del reto creativo.- Es con el que convivimos constantemente y al que pretendemos expandir ideas creativas. En este proceso emplearemos instrumentos de observación para hacernos las interrogantes y estudiar el origen de nuestros desafíos y dificultades.

Generación de ideas.- También llamada periodo discrepante. Es en este lapso donde emplearemos diferentes instrumentos para producir ideas y es conveniente no juzgarlas. El objetivo primordial de esta fase es la de generar, de producir la mayor cantidad de ideas posibles.

Valoración y selección de las ideas.- También llamada fase concurrente, es aquí donde se escogen y seleccionan las mejoras ideas. Es en esta fase donde se emplean principios y /o reglas subjetivos y objetivos para evaluar y ordenar las ideas y seleccionar las mejores.

1.3.1.5. La creatividad como medio de la habilidad cognitiva.

Según Montessori (1985), la niñez es uno de los periodos muy importantes de la vida, pues en ellos se desarrollan los procesos que influyen a largo plazo, a veces dichos avances no se visualizan de manera inmediata. El campo cognitivo es la etapa de pensamiento preoperatorio es decir de 2 a 7 años, esta etapa se caracteriza por el egocentrismo, la confusión del yo; es por ello la falta de reversibilidad, el animismo, la incapacidad, son limitaciones persistentes en uno mismo.

A raíz de la evolución simbólica, el accionar mental aumenta y llega a resolver de manera interna problemas muy sencillos, imitar, jugar simbólicamente, etc. Aun así el pensamiento no es coherente y su razonamiento se destaca por ser intuitivo, dentro de esta etapa se observa avances de atender, memorizar, relacionar, clasificar, y todo esto se lleva a cabo de acuerdo a las posibilidades que ofrece el juego en sus categorías de lógico matemático, emocional, sociales y conocimiento físico.

Finalmente el proceso evolutivo permite a los niños(as) a desarrollar destrezas y habilidades de manera que se adquieran experiencias en el

aprendizaje, los cuales se adaptan al medio e implican los procesos de exclusión, memoria, conceptualización, imitación, atención y resolución de problemas. Es de suma importancia que los infantes logren trabajar sus capacidades cognitivas en su desarrollo educativo infantil, al mismo tiempo el maestro es el responsable de velar sus actividades, donde se deben sensibilizar y que aprendan a resolver sus problemas cotidianos; por ende los procesos cognitivos están integrados por la: discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas. (Jiménez y otros, 2008).

1.3.1.6. Creatividad en educación inicial.

Hoy en día para favorecer el aprendizaje en el entorno educativo, se habla de afianzar la creatividad como el medio adecuado; pues la creatividad es la facultad que posee toda persona y que le brinda nuevos conocimientos, ampliando su aprendizaje previo. Esta conlleva a mejorar y cambiar para así vivir momentos únicos, agradables, satisfactorios, vitales, que coopera a la construcción de una existencia plena.

Todos poseemos habilidades creativas, solo necesitamos encontrar el entorno que favorezca este desarrollo, concediendo la ocasión para ejecutar, es decir descubrir el espacio que de apertura al desarrollo, para actuar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador.

Si hablamos del pensamiento que se desarrolla con la creatividad estamos hablando del pensamiento divergente ubicado en el hemisferio derecho del cerebro, y es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, voluntario, motivado, emocional, soñador.
- Presenta respuestas variadas y son válidas.
- Tiene como fuente de ideación a la imaginación
- Es libre de expresión e iniciación ala apertura.
- Ejecuta muchas conexiones y analogías. Acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original.
- No interpone datos a la memoria

- se entiende por pensamiento convergente a aquel encargado de elaborar conceptos y así mismo dar respuestas relacionadas a la cultura y la ciencia. Este está ubicado en el hemisferio izquierdo del cerebro, y es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano. Sus características son:
- Es organizado, tradicionalista, planificador, lógico, analista, detallista.
- Siempre recurre a la memoria
- Cuenta con preguntas precisas y claras.
- Necesariamente no calcula la imaginación.
- Establece, determina,

Para desarrollar la creatividad de manera armónica y dinámica utilizamos cada tipo de pensamiento y sus características que son primordiales. Cada uno de estos constituye los motores que se utilizan en el proceso creativo y generan muchas posibilidades y formas de aprendizaje. (Logan y Logan, 1980).

Si estamos dispuestos a involucrarnos en el proceso creativo es decir, a crear, contamos con toda la experiencia y los conocimientos obtenidos y para ello utilizamos la imaginación, experiencia, la exploración, la curiosidad, así mismo con capacidades y habilidades; una vez puesta en marcha la creación este será manejado utilizando la expresión y sus múltiples lenguajes, es por ello que no se crea algo de la nada; utilizar espacios que favorezcan la creatividad es ir por caminos que ponen en juego el logro de aprendizajes significativos y duraderos; lo más importantes es como se desarrolla el proceso creativo así como el producto que se obtiene, porque este último es el resultado de aquel.

El producto es como una gema, el proceso es la esencia de la vida misma; vivir creativamente es vivir en integridad; es avanzar hacia la realización como persona. (Logan y Logan, 1980).

La definición de cómo se percibe la creatividad, no es solo saber resolver los conflictos y problemas que se presentan cuando éstos están bien expuestos y definidos sobre el papel; sino lo más importante es saber cómo resolver partiendo de una experiencia perceptiva y necesariamente compleja, de ahí sacar lo fundamental que permitirán proponer esos problemas en términos esenciales. (Revista Recrearte, 2005).

1.3.1.7. Actitudes que matan la creatividad.

Promover la creatividad es una de las labores fundamentales de los maestros para con sus alumnos ya que la creatividad es una habilidad que se va desarrollando y mejorando a medida que pasa el tiempo.

Las conductas que matan la creatividad son varias y por lo general es la mente quien lo genera los constantes pensamientos negativos la falta de motivación, entre estas podemos mencionar: carencia de voluntad, demasiada autocrítica falta de coraje, temor al ridículo, miedos al desenvolvimiento, juicio prematuro carencia de valentía, comparaciones persistentes, tomar las críticas de manera personal, falta de seguridad propia, ideas falsas en la cabeza, continuos bloqueos emocionales; aumentar la empatía, ser más confiado, mejorar la autenticidad, etc.

1.3.1.8. Cómo fomentar la creatividad en los niños.

Lo fundamental es saber el dominio que más le agrada o en el que mejor se desempeña o desenvuelve el infante y reconocer las aptitudes que posee, y así de esta forma promover el pensamiento creativo y utilizar las estrategias más apropiadas.

Es importante motivar al niño a tener la mente abierta, sin temores ni miedos de aprender alcanzar nuevas formas de hacer las cosas, así como en la forma de pensar, tener la mente abierta, y ser espontáneo e innovador. También preguntar al niño que es lo que más le interesa o que le agrada hacer, y participar con él, motivarlo a desenvolverse creativamente. Darle ese momento libre para la creatividad; si le programamos demasiadas actividades puede cansarse y sentirse reprimido; así mismo también es importante poner ciertas reglas y cumplirlas, darles el tiempo libre que necesitan para desarrollar su imaginación y espontaneidad. (Madrid, 2006),

Permite al niño hacer preguntas para satisfacer sus inquietudes y así pueda aprender nuevas cosas; si no sabes la respuesta es el momento preciso en buscar juntos las respuestas, motívalo a participar. Impulsarlo a desarrollar su imaginación juntos, compartir ideas hacerlo participe de la conversación y así pueda expresar sus ideas de forma creativa.

1.3.1.9. La pedagogía de la creatividad,

Para Cerda (2003), la creatividad y la educación, están ligadas a desarrollar actividades en la formación de los niños, es decir la mente de los niños posee una capacidad inmensa y única de adquirir conocimientos, pues son capaces de aprender inconscientemente de lo que poco a poco pasa a la conciencia y que pasa de un sendero a otro basada en la alegría; estos aspectos comprenden:

- Periodos sensibles.- Son periodos donde los niños(as) adquieren una habilidad con mucha facilidad, pues trata de sensibilidades especiales donde los niños estrechan relación con el mundo externo de manera intensa, y que estos son pasajeras y que permiten adquirir un determinado carácter.
- El ambiente.- Se refiere a un ambiente que este organizado y diseñado donde se fomente el autoaprendizaje de los niños(as) y su crecimiento; por tanto, el niño desarrollará su aspecto emocional, intelectual y social que responda a las necesidades de seguridad y orden.

1.3.1.10. Dimensiones de la creatividad.

Las dimensiones de la creatividad son varias así como: potencia la capacidad de imaginación, incrementa y mejora la autoestima, amplía el conocimiento y capacidad, se observa una mejora en la comunicación, mejora su socialización, promueve la integridad. Pues es aquí donde el niño desarrolla sus emociones y conocimientos y todo niño tiene derecho a desarrollar la creatividad. Y compromiso de los padres estimularla. (Madrid, 2006).

a) Fluidez

Es la habilidad que se tiene para elaborar un gran número de ideas, pues los niños tienen esta habilidad de buscar un sinnúmero de ideas pues ellos son muy creativos y curiosos, les gusta investigar y buscar las soluciones que se proponen. Es decir es aquella aptitud que todo ser humano posee en la búsqueda de ideas y repuestas ante las interrogantes que se presentan en la vida diaria o ante un problema.

b) Flexibilidad

Se define como una capacidad básica de adaptación y está apuntada a la utilización de diversas clases de alternativas frente a una posición. Además de

otorgar respuestas validas estas adquieren la rúbrica de ser diferenciadas. Es moldeable, es decir todo lo contrario a un estilo rígido, los niños son flexibles a adaptarse a diferentes situaciones

c) Originalidad

Es la capacidad de dar respuestas y que dichas respuestas resulten ser nuevas, novedosas y espontaneas y sean consideradas válidas y que por lo tanto, provoquen una evidente impresión. Pero para hablar de respuestas originales, su ingeniosidad debe ser baja. Los niños son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos, ellos son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven,

d) Adaptabilidad

Es la facultad de acomodarse o ajustarse una cosa a otra, los niños constantemente están en constante adaptación de casa a un lugar nuevo, es la forma de aceptar y acomodarse a nuevos juegos.

1.4. Formulación del problema

De las situaciones antes descritas se plantean los siguientes problemas:

1.4.1. Problema General.

¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?

1.4.2. Problemas Específicos.

- ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la fluidez de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?
- ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la flexibilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?
- ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la originalidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?

- ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?

1.5. Justificación de estudio

1.5.1. Justificación legal:

Desde el punto de vista legal el presente trabajo se sostiene en la ley de educación Nacional título I disposiciones generales capítulo I principios, derechos y garantías, artículo 20.

1.5.2. Justificación científica:

Lownfield (2001), se centró en investigaciones que implican actividades pictórico-plásticas, para lo cual retomó las categorías de Guilford y propone cuatro tipos de factores: 1) sensibilidad para los problemas, 2) variabilidad, 3) movilidad y 4) originalidad, así como cuatro capacidades personales: 1) redefinición de los problemas, 2) análisis, 3) síntesis y 4) coherencia de la organización. Menciona que los niños creativos son más adaptables, asimismo, cambian constantemente los materiales con los que realizan una tarea. “creatividad definiciones, antecedentes y aportaciones”

La presente investigación asume en que los niño creativos se adaptan así mismo sin dificultad, así mismo como también se adapta a nuevos cambios, nuevas sugerencias de juegos y los acepta con buena actitud, es decir es flexible a todo cambio.

Según Guy(1958), citado por Pugmire-Stoy (1997), el juego es una actividad natural, voluntaria y desinteresada en donde se utilizan normas libremente elegida y que se debe cumplir, como un obstáculo e impedimento que se tiene que vencer. El juego tiene como función primordial intentar que el niño se divierta, sienta placer moral, es decir el placer de triunfo y eso mejora en su personalidad primero le percibe uno mismo y luego los demás.

Seguidamente, González (2014), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma". “el juego en educación inicial”

La presente investigación trata de que el niño mediante el juego se divierta desarrollando así placer, satisfacción en potenciar su personalidad y esto se va desarrollando por sí misma.

1.5.3. Justificación pedagógica:

La Teoría Sociocultural de Vygotsky se basa en la intervención productiva de los infantes con el ambiente donde se desenvuelven, donde el incremento intelectual es fruto de un proceso colaborativo. Para Vygotsky (2006), el aprendizaje del niño se incrementa mediante la interacción social, pues ellos van logrando alcanzar nuevas y mejores competencias cognitivas como proceso lógico de avance y mejora a un modo de vida. Es decir toda actividad social que se realiza en un ambiente en donde todos participan y se integran esto posibilita a los niños entender la forma de pensamientos y comportamientos de la sociedad que les rodea, apoderándose de estas.

1.6. Hipótesis

El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.

1.6.1. Hipótesis Alterna.

El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools

1.6.2. Hipótesis Nula.

El espacio de la hora de juego libre NO mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools

1.6.2. Sub Hipótesis.

- El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la fluidez de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.
- El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la flexibilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.

- El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la originalidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.
- El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.

1.7. Objetivos

De los problemas planteados se derivan los siguientes objetivos:

1.7.1. Objetivo General.

Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.

1.7.2. Objetivos Específicos.

- Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la fluidez de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools,
- Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la flexibilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.
- Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la originalidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.
- Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Según el autor (Santa y Feliberto, 2010), el diseño experimental es aquel según el cual el investigador manipula una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controladas. Su objetivo es describir de qué modo y porque causa se produce o puede producirse un fenómeno. Busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones tendentes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa. (pag.86)

Hernandez, Fernández, & Baptista (2003) describen este tipo como “un experimento se lleva a cabo para determinar si una o más variables independientes afectan a una o más variables dependientes y porque lo hacen” Según Fidias (2012) define la investigación experimenta es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos a determinadas condiciones o estímulos o tratamiento (variable independiente) para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).

En cuanto al nivel la investigación experimental es netamente explicativa por, cuanto su propósito es demostrar que los cambios en la variable dependiente fueron causados por la variable independiente, es decir se pretende establecer con precisión una relación causa- efecto.

Montgomery (1993) define literalmente al experimento “como una prueba o ensayo”, en la que es posible manipular deliberadamente una o más variables independientes para observar los cambios en las variables dependientes en una situación o contexto estrictamente controlado por el investigador.

La presente investigación asume un diseño experimental de nivel pre experimental, pues de acuerdo con (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006) a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. En nuestro caso el tratamiento o estimulo viene a ser el espacio de la hora de juego libre.

El diagrama de este estudio será el siguiente:

G : O1 X O2

Dónde:

G: Grupo de estudiantes de la muestra.

O1: Medición en el pre test de la variable Desarrollo de la creatividad

O2: Medición en el post test de la variable Desarrollo de la creatividad

2.2. Variables, operacionalización**2.2.1. Variables.****Variable de estudio 1**

Espacio de la hora del juego libre

Dimensiones

- Sector del hogar
- Sector de construcción
- Sector de artes plásticas
- Sector de la biblioteca

Variable de estudio 2

Desarrollo de la Creatividad

Dimensiones

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Adaptabilidad

2.2.2. Operacionalización de variables**2.2.2.1. Variable de estudio 1: Espacio de la hora del juego libre.****A. Definición conceptual.**

Es una actividad o momento pedagógico que es permanente ya que se realiza todos los días, tiene una duración de 60 minutos y que se desarrolla en los espacios el aula, así como también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo. Entonces podemos decir que en la hora del juego libre los niños son libres de elegir

el sector de su preferencia, y es en este espacio donde el niño desarrolla el pensamiento simbólico, creativo y mejora las relaciones sociales con sus pares y es más autónomo.

Entonces podemos indicar que jugar de manera libre y espontánea a los (as) niños (as), les permite sentirse a gusto, desarrollar habilidades de acuerdo al espacio o sector que elige.

2.2.2.2. Variable de estudio 2: Desarrollo de la Creatividad

A. Definición conceptual.

La creatividad es una capacidad y habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. El concepto de creatividad, al igual que el de la inteligencia, ha preocupado a la humanidad desde los tiempos de la filosofía clásica, y con mucha probabilidad desde épocas anteriores. A pesar de ello, durante mucho tiempo fue considerada como un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados. Esta ddiva era atribuida a los dioses y estaba lejos de reconocerse como una facultad propia de hombres y mujeres.

Por lo tanto podemos indicar que la creatividad es inherente al ser humano, que se desarrolla desde el momento que nace y observa un nuevo medio distinto y extraño, y actúa de acuerdo a los estímulos de su entorno. La creatividad les permite desarrollar habilidades y destrezas para poder resolver situaciones o hechos que consideran problema. Si estimulamos a través de juegos en distintos espacios o sectores esta capacidad creativa e inventiva se desarrollara más, cuanto más veces se enfrenten a situaciones distintas.

2.2.3. Operacionalización de Variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	REACTIVOS
Variable de Estudio: Desarrollo de la creatividad	1. Fluidez Capacidad que el niño tiene para elaborar un gran número de ideas, ellos son curiosos exploran y buscan las respuestas y soluciones que se plantean.	➤ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores ➤ Los niños dan soluciones a sus problema planteados al jugar en los sectores ➤ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara	1. Demuestra fluidez en su vocabulario. 2. Los niños participan en la creación de juegos. 3. Manifiesta sus ideas de forma clara. 4. Demuestra espontaneidad en el juego.
	2. Flexibilidad Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad.	➤ Proponen alternativas de solución de problemas ➤ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar con los distintos sectores ➤ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores	5. Los niños participan en la creación de normas cuando juegan. 6. Opina libremente ante la elección de juego. 7. Dialoga con otros niños sobre el juego elegido. 8. Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas. 9. Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios.

	3. Originalidad Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas, los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos.	➤ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar ➤ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores	10. Utiliza nuevas estrategias de juego. 11. Aceptan con buena actitud nuevas ideas. 12. Propone ideas de juego a sus compañeros. 13. Crea juegos utilizando la imaginación. 14. Explica lo que está jugando. 15. Construye creativamente con los materiales que se le da. 16. Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos.
	4. Adaptabilidad Es la facultad de acomodarse o ajustarse una cosa a otra, los niños constantemente están en constante adaptación.	➤ Se adapta al tiempo establecido ➤ Respeta las normas de juego establecidas	17. Se adapta a nuevas formas de juego. 18. Respeta el cartel de normas.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

La población está constituida por el conjunto de unidades que se quiere estudiar (totalidad de los niños de tres años de la I.E. Innova Schools del Cusco, en el año 2018)

La población está constituida por 20 niños de tres años.

El tamaño de la población para determinar la selección de los sujetos se agrupa en dos secciones, tal como se muestra en la tabla N° 1.

Tabla N° 01

Tamaño de la población de niños de 03 años del CEP. Innova Schools

N°	SECCIONES	TOTAL NIÑOS
1	A– Rojo	20

2.3.2. Muestra

La muestra es una parte de la población, es un grupo determinado de personas que se encuentran delimitados por una característica o una serie de características específicas; en este caso la muestra es la totalidad de los niños sección de 03 años.; es decir una muestra censal.

2.3.3. Muestreo

El muestreo utilizado es el no probabilístico que garantiza la presencia de todos los actores (total de niños de tres años de la sección A - Rojo). La muestra es elegida por la investigadora, y la técnica que utilice es el muestreo por conveniencia por tener fácil acceso a dichos (as) niños (as) a trabajar, pues soy docente de dicha aula, y además porque es necesario realizar diagnósticos previos para conocer algunos datos antes de realizar una revisión exhaustiva; hecho que permanentemente lo realizo, por el trabajo continuo en el presente año con dichos(as) niños(as).

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Caballero (2011), menciona que la Técnica “Es toda aplicación de los avances del conocimiento humano para resolver problemas repetitivos prácticos de la vida con solución ya conocida”.

En nuestra investigación se utilizó la técnica de la Observación.

El instrumento según Flores (2008) es el medio del que se vale la técnica para reunir la información. Es pues, el medio físico que permite la operatividad de la técnica y en el que se registran los datos.

En nuestra investigación para la recolección de la información, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento fue la Guía de Observación para medir la variable Desarrollo de la creatividad la cual consta de 18 ítems, que se distribuyen en sus cuatro dimensiones como son: fluidez, flexibilidad, originalidad

y adaptabilidad instrumento que fue utilizado para recoger la información en el pre test y post test

a) Prueba de confiabilidad de los instrumentos.

Para el estudio de la confiabilidad del instrumento se usó la técnica de Cronbach como indicador principal de esta, usada en cuestionarios en las que las respuestas no son necesariamente bipolares, sino que se dan en escalas Kaplan, R y Saccuzzo, D (2006).

El coeficiente α fue propuesto en 1951 por Cronbach como un estadístico para estimar la confiabilidad de una prueba, o de cualquier compuesto obtenido a partir de la suma de varias mediciones. El coeficiente α depende del número de elementos k de la escala, de la varianza de cada ítem del instrumento s_j^2 , y de la varianza total s_x^2 , siendo su fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_j s_j^2}{s_x^2} \right)$$

Para interpretar el valor del coeficiente de confiabilidad usaremos la siguiente tabla.

Tabla N° 02
Rangos para interpretación del coeficiente
Alpha de cronbach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Para realizar el análisis de confiabilidad se usó el software estadístico IBM SPSS STATISTIC versión 21, los resultados obtenidos son los siguientes:

Tabla N° 03
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,585	2

En el cuadro se puede apreciar que los valores obtenidos para el coeficiente Alfa de Cronbach tanto la variable Desarrollo de la Creatividad, así como para sus dimensiones se ubica por encima de 0,5 lo cual nos permite indicar que la confiabilidad es moderada para esta variable y sus dimensiones, por lo tanto se concluye que el instrumento para medir esta variable es confiable.

b) Validez de los instrumentos.

Los instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos, a profesionales de la educación con grado de doctor y de amplia experiencia en el campo educativo.

Tabla N° 04
Escala de Medición de las Variables

VARIABLE	Espacio de la hora de juego libre (Independiente)	Desarrollo de la Creatividad (Dependiente)
Tipo	Cualitativa Ordinal	Cualitativa Ordinal
Escala de medición	Ordinal: Posee categorías ordenadas, pero no permite cuantificar la distancia entre una categoría y otra.	Ordinal: Posee categorías ordenadas, pero no permite cuantificar la distancia entre una categoría y otra.
Categorías	Se aplica, No se aplica Esta variable sólo se manipula no se mide	Bajo, Regular, Bueno, Excelente

Tabla N° 05
Rango de puntuaciones y valoración para la
Variable desarrollo de la creatividad

Dimensión/variable	Puntaje	Valoración	Puntaje	Valoración	Puntaje	Valoración	Puntaje	Valoración
D1: Fluidez	0 – 2	Bajo	3 – 4	Regular	5 – 6	Bueno	7 – 8	Excelente
D2: Flexibilidad	0 – 3	Bajo	4 – 6	Regular	7 – 9	Bueno	10 – 12	Excelente
D3: Originalidad	0 – 4	Bajo	5 – 8	Regular	9 – 12	Bueno	13 – 16	Excelente
D4: Adaptabilidad	0 – 1	Bajo	2 – 2	Regular	3 – 3	Bueno	4 – 4	Excelente
Desarrollo de la creatividad	0 – 9	Bajo	10 – 18	Regular	19 – 27	Bueno	28 – 36	Excelente

2.5. Métodos de análisis de datos

Los datos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección serán organizados, resumidos y presentados haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos con ayuda del software IBM SPSS STATISTIC versión 22 y Excel.

Los datos serán recopilados de fuentes primarias, es decir de quienes son el objeto de investigación, nuestros niños(as).

Los datos recogidos serán organizados en una base de datos para lo cual nos valdremos del software Excel 2013, los resultados se describirán haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos generados por el software IBM SPSS 22, asimismo para el análisis de datos se recurrirá a la prueba T de Student para muestras pareadas, haciendo uso para ello del software IBM SPSS 22.

2.6. Aspectos éticos.

En el presente trabajo de investigación, primero debemos contar con una carta de consentimiento o autorización que nos brindará el director del CEP. Innova Schools. Por otra parte garantizamos mantener en secreto la identidad de los (as) niños (as) observados (as), a través del uso de códigos y de iniciales de sus nombres.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación de resultados para el pre test y post test.

3.1.1. Resultados para la variable Desarrollo de la Creatividad.

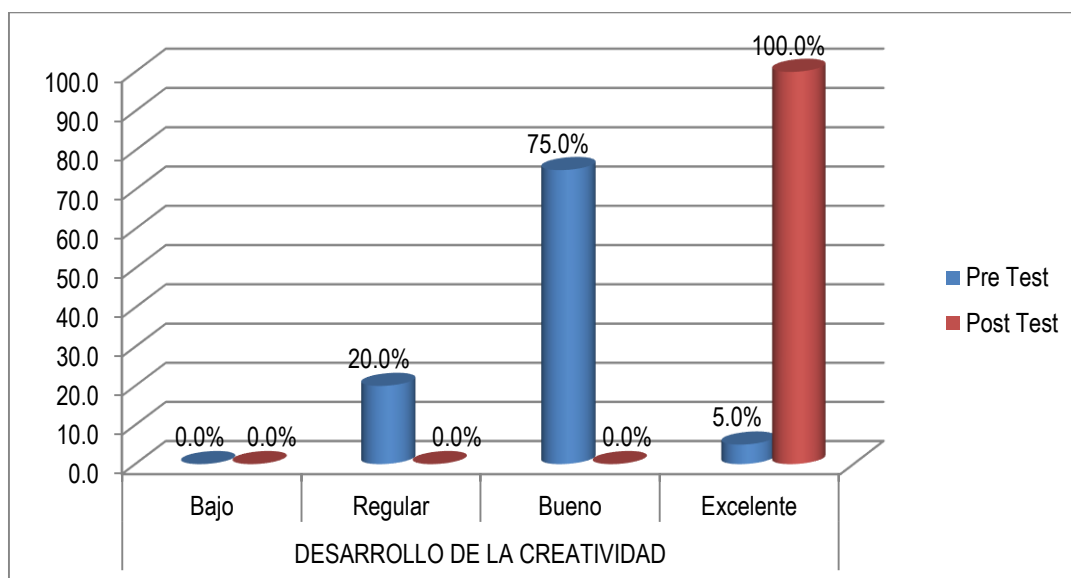
Tabla N° 06
Resultados para la variable Desarrollo de la Creatividad.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post test
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	Bajo	Frecuencia	0	0
		Porcentaje	0.0%	0.0%
	Regular	Frecuencia	4	0
		Porcentaje	20.0%	0.0%
	Bueno	Frecuencia	15	0
		Porcentaje	75.0%	0.0%
	Excelente	Frecuencia	1	20
		Porcentaje	5.0%	100.0%
Total		Frecuencia	20	20
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Instrumento aplicado

Gráfico N° 01

Resultados para la variable Desarrollo de la Creatividad.



Fuente: Instrumento aplicado

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la variable Desarrollo de la Creatividad obtenidos por los niños(as) en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 20.0% se ubican en la categoría Regular, el 75.0% en la categoría de Bueno y el 5.0% en la categoría Excelente, mientras que en el post test el 100.0% se ubica en la categoría Excelente para el desarrollo de la creatividad.

El desarrollo de la creatividad tuvo una gran mejora, tras la aplicación del espacio de la hora de juego libre, dado que los niños(as) lograron pasar de la categoría Bueno a la categoría de Excelente en la que se encontraron inicialmente, dándonos a entender la significancia del espacio de la hora de juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños.

3.1.2. Resultados para las dimensiones de la variable Desarrollo de la creatividad.

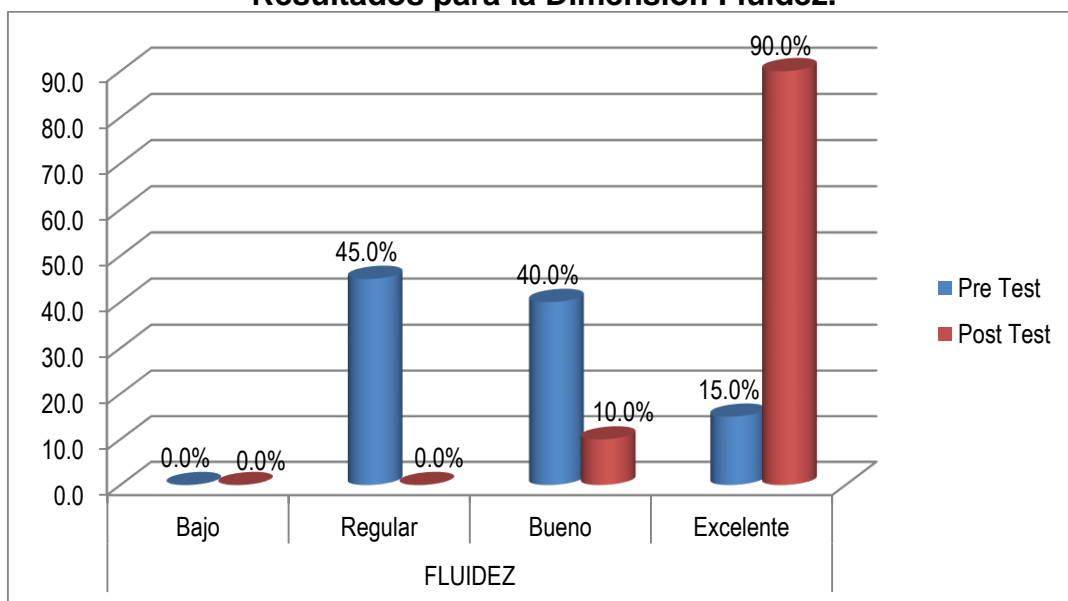
a) Resultados para la dimensión Fluidez.

Tabla N° 07
Resultados para la Dimensión Fluidez.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post test
FLUIDEZ	Bajo	Frecuencia	0	0
		Porcentaje	0.0%	0.0%
	Regular	Frecuencia	9	0
		Porcentaje	45.0%	0.0%
	Bueno	Frecuencia	8	2
		Porcentaje	40.0%	10.0%
	Excelente	Frecuencia	3	18
		Porcentaje	15.0%	90.0%
Total		Frecuencia	20	20
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Instrumento aplicado

Gráfico N° 02
Resultados para la Dimensión Fluidez.



Fuente: Instrumento aplicado

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la dimensión Fluidez por los niños(as) en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 45.0% se ubica en la categoría Regular, el 40.0% en la categoría Bueno y el 15.0% en la categoría Excelente, mientras que en el post test el 10.0% en la categoría Bueno y el 90.0% en la categoría Excelente.

Los resultados visualizan que el espacio de la hora de juego libre incide de manera favorable en la dimensión fluidez, pues en la prueba de post test apreciamos que en la gran mayoría de los niños(as) se ubican en la categoría Excelente, asimismo se aprecia que no existen, niños(as) en el post test que se ubiquen en la categoría Bajo.

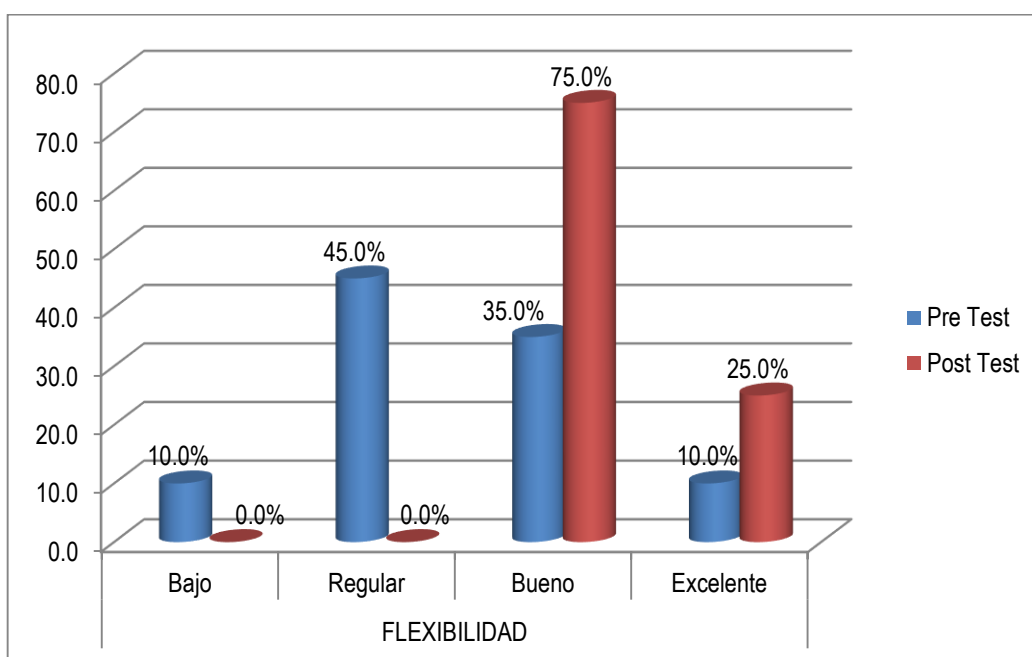
b) Resultados para la dimensión Flexibilidad.

Tabla N° 08
Resultados para la Dimensión Flexibilidad.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post test
FLEXIBILIDAD	Bajo	Frecuencia	2	0
		Porcentaje	10.0%	0.0%
	Regular	Frecuencia	9	0
		Porcentaje	45.0%	0.0%
	Bueno	Frecuencia	7	15
		Porcentaje	35.0%	75.0%
	Excelente	Frecuencia	2	5
		Porcentaje	10.0%	25.0%
Total		Frecuencia	20	20
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Instrumento aplicado

Gráfico N° 03
Resultados para la Dimensión Flexibilidad.



Fuente: Instrumento aplicado

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la dimensión Flexibilidad por los niños(as) en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 10.0% se ubica en la categoría Bajo, el 45.0% en la categoría Regular, el 35.0% en la categoría Bueno y el 10.0% se ubica en la categoría Excelente, mientras que en el post test el 75.0% en la categoría Bueno y el 25.0% se ubica en la categoría Excelente.

Los resultados visualizan que el espacio de la hora de juego libre inciden de manera favorable en la dimensión flexibilidad, pues en la prueba de post test apreciamos que en la gran mayoría de los niños(as) se ubican en la categoría de Excelente, asimismo se aprecia que no existen, niños(as) en el post test que se ubiquen en la categoría Bajo.

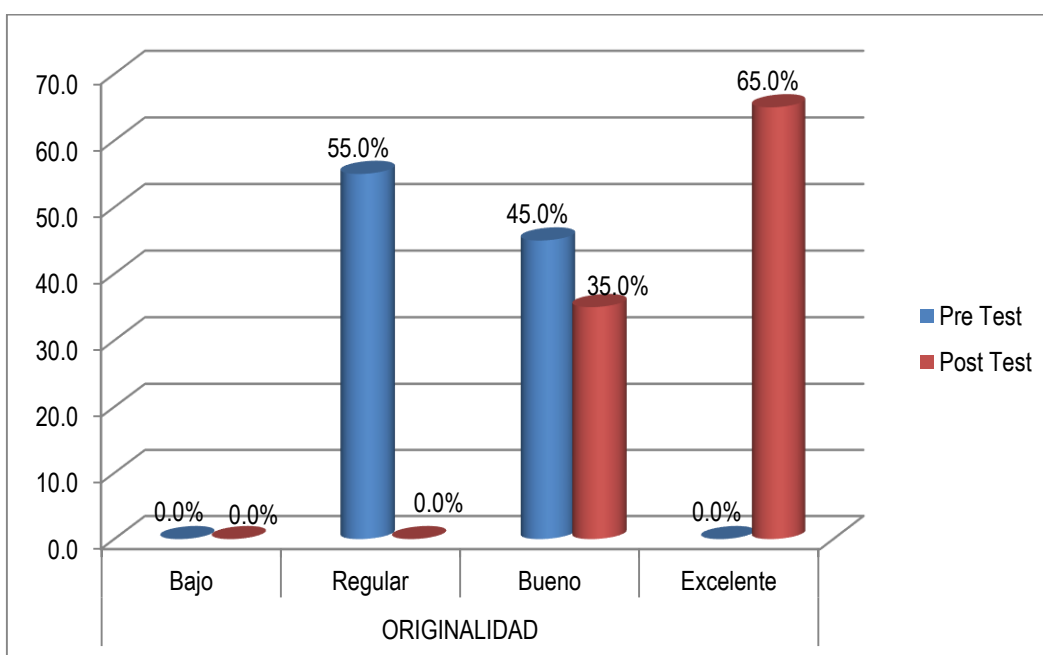
c) Resultados para la dimensión Originalidad.

Tabla N° 09
Resultados para la Dimensión Originalidad.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post test
ORIGINALIDAD	Bajo	Frecuencia	0	0
		Porcentaje	0.0%	0.0%
	Regular	Frecuencia	11	0
		Porcentaje	55.0%	0.0%
	Bueno	Frecuencia	9	7
		Porcentaje	45.0%	35.0%
	Excelente	Frecuencia	0	13
		Porcentaje	0.0%	65.0%
Total		Frecuencia	20	20
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Instrumento aplicado

Gráfico N° 04
Resultados para la Dimensión Originalidad.



Fuente: Instrumento aplicado

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la dimensión Originalidad por los niños(as) en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 55.0% se ubican en la categoría Regular y el 45.0% en la categoría Bueno, mientras que en el post test el 35.0% se ubica en la categoría Bueno y el 65.0% se ubican en la categoría Excelente.

Los resultados visualizan que el espacio de la hora de juego libre inciden de manera favorable en la dimensión originalidad, pues en la prueba de post test apreciamos que en la gran mayoría de los niños(as) se ubican en la categoría de Excelente, asimismo se aprecia que no existen, niños(as) en el post test que se ubiquen en la categoría Bajo.

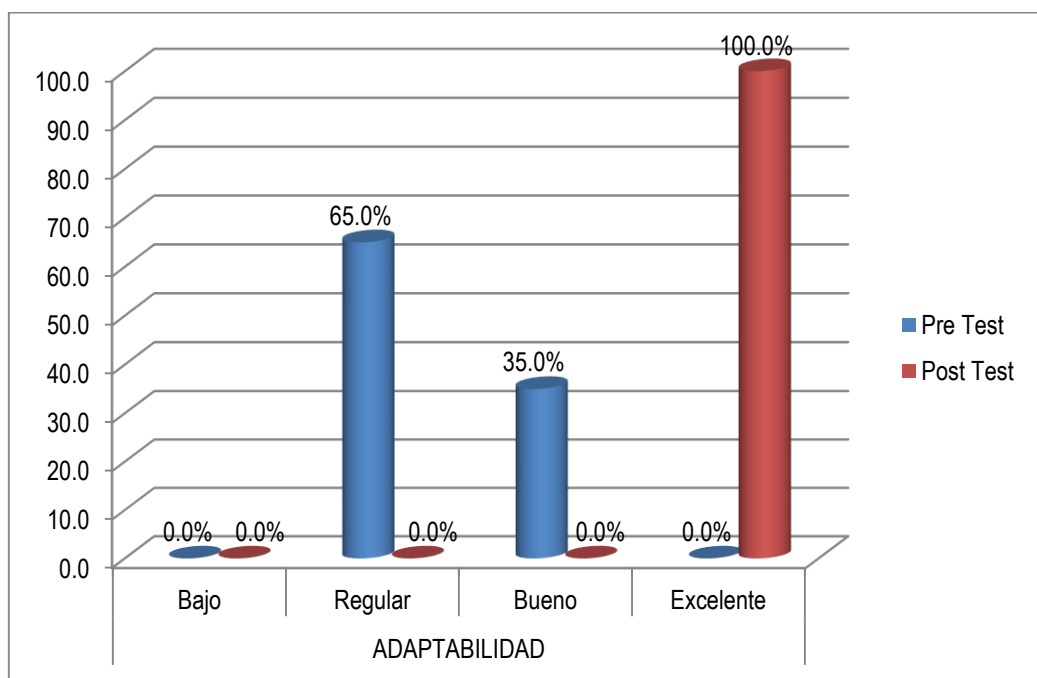
d) Resultados para la dimensión Adaptabilidad.

Tabla N° 10
Resultados para la Dimensión Adaptabilidad.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post test
ADAPTABILIDAD	Bajo	Frecuencia	0	0
		Porcentaje	0.0%	0.0%
	Regular	Frecuencia	13	0
		Porcentaje	65.0%	0.0%
	Bueno	Frecuencia	7	0
		Porcentaje	35.0%	0.0%
	Excelente	Frecuencia	0	20
		Porcentaje	0.0%	100.0%
Total		Frecuencia	20	20
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Instrumento aplicado

Gráfico N° 05
Resultados para la Dimensión Adaptabilidad.



Fuente: Instrumento aplicado

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la dimensión Adaptabilidad por los niños(as) en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 65.0% se ubica en la categoría Regular y el 35.0% en la categoría Bueno, mientras que en el post test el 100.0% se ubica en la categoría Excelente.

Los resultados visualizan que el espacio de la hora de juego libre inciden de manera favorable en la dimensión adaptabilidad, pues en la prueba de post test apreciamos que en la gran mayoría de los niños(as) se ubican en la categoría de Excelente, asimismo se aprecia que no existen, niños(as) en el post test que se ubiquen en la categoría Bajo.

Tabla Nº 11
Estadísticos para la Variable Desarrollo de la Creatividad.

Dimensiones	Pre Test					Post test				
	N	Min	Max	Media	D.E.	N	Min	Max	Media	D.E.
Fluidez	20	3.0	7.0	5.0	1.4	20	5.0	8.0	7.6	0.8
Flexibilidad	20	2.0	10.0	6.3	2.2	20	7.0	10.0	8.9	0.9
Originalidad	20	6.0	9.0	8.2	0.9	20	11.0	14.0	12.9	1.1
Adaptabilidad	20	2.0	3.0	2.4	0.5	20	4.0	4.0	4.0	0.0
Desarrollo de la Creatividad	20	17.0	28.0	21.8	3.3	20	29.0	36.0	33.4	2.0

Fuente: Instrumento aplicado

Análisis e interpretación

En la tabla, apreciamos los resultados obtenidos para el pre test y post test para la variable Desarrollo de la creatividad y sus respectivas dimensiones, donde visualizamos valores diferentes tanto para la variable como para sus dimensiones entre el pre test y post test, siendo la medias de 21.8 puntos y 33.4 puntos para variable en el pre test y post test, para la dimensión fluidez fue de 6.3 y 8.9; para la dimensión flexibilidad fue de 6.3 y 8.9; para la dimensión originalidad 8.2 y 12.9; para la dimensión adaptabilidad fue de 2.4 y 4.0.

3.2. Prueba de Hipótesis

a) Prueba de hipótesis general

Tabla N° 12

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la variable Desarrollo de la Creatividad

Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
11.6	2.9	0.7	10.2	13.0	17.8	19	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la variable Desarrollo de la creatividad son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la variable Desarrollo de la creatividad no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	Valor calculado
		$t = 17.8$
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la variable Desarrollo de la Creatividad no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la variable Desarrollo de la creatividad se deben al espacio de la hora de juego libre y no al azar.	

b) Prueba de hipótesis específicas

Tabla N° 13

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión fluidez

Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
2.6	1.3	0.3	2.0	3.2	8.9	19	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Fluidez son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Fluidez no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	Valor calculado
		$t = 8.9$
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la dimensión Fluidez no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la dimensión Fluidez se deben al espacio de la hora de juego libre y no al azar.	

Tabla N° 14

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión flexibilidad

Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
2.6	1.9	0.4	1.7	3.6	6.2	19	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Flexibilidad son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Flexibilidad no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	Valor calculado
		$t = 6.2$
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la dimensión Flexibilidad no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la dimensión Flexibilidad se deben al espacio de la hora de juego libre y no al azar.	

Tabla N° 15

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión originalidad

Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
4.7	1.5	0.3	4.0	5.4	13.8	19	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Originalidad son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Originalidad no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d_0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	Valor calculado
		$t = 13.8$
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la dimensión Originalidad no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la dimensión Originalidad se deben al espacio de la hora de juego libre y no al azar.	

Tabla N° 16

Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión adaptabilidad

Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
1.7	0.5	0.1	1.4	1.9	15.1	19	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Adaptabilidad son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Adaptabilidad no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	Valor calculado
		$t = 15.1$
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la dimensión Adaptabilidad no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la dimensión Adaptabilidad se deben al espacio de la hora de juego libre y no al azar.	

3.3. Comparación de resultados del pre test y post test.

Tabla N° 17

Comparación de resultados entre el pre test y post test

Dimensiones / Variable	Pre test	Post test	Diferencia
Fluidez	5.0	7.6	2.6
Flexibilidad	6.3	8.9	2.6
Originalidad	8.2	12.9	4.7
Adaptabilidad	2.4	4.0	1.6
Desarrollo de la Creatividad	21.8	33.4	11.6

Tabla N° 18

Magnitud de efecto entre el los resultados del pre test y post test

Dimensiones / Variable	Diferencia de Medias	Desviación agrupada	Tamaño del efecto
Fluidez	2.6	1.3	1.3
Flexibilidad	2.6	1.9	0.7
Originalidad	4.7	1.5	3.2
Adaptabilidad	1.6	0.5	1.1
Desarrollo de la Creatividad	11.6	2.9	8.7

Análisis e interpretación

En la tabla, se observa el tamaño del efecto producido por la variable Espacio de la Hora de Juego sobre la variable Desarrollo de la Creatividad, obteniendo valores para el mismo que superan las ocho décimas, ubicándolo en la categoría adecuada. Por otro lado, los resultados obtenidos para las dimensiones también visualizan efectos similares.

IV. DISCUSIÓN

A la luz de los resultados obtenidos en la investigación presente y que fueron presentados en el capítulo anterior podemos manifestar que lo planteado en la hipótesis general, que indica que “El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools”, se verifica que en el pre test el 20.0% se ubican en la categoría Regular, el 75.0% en la categoría de Bueno y el 5.0% en la categoría Excelente, mientras que en el post test el 100.0% se ubica en la categoría Excelente para el desarrollo de la creatividad.

Es así, que el juego es una manera de conectarse con las experiencias sensoriales y explorar el mundo, es decir son ejercicios creativos, donde para el niño(a) es una aventura lúdica y creativa, donde integra habilidades físicas (motoras gruesas), habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) y habilidades mentales que se activan y evolucionan en juegos que generen la solución de problemas. Asimismo la creatividad es una habilidad creadora que posee un ser humano y que esta permite desarrollar una cultura y perfecciona la personalidad, es decir, la creatividad es el resultado de la evolución del juego, sin embargo, juego y creatividad comparten aspectos comunes que son actividades no literales que recurren a metáforas y estimulan la imaginación de crear imágenes.

Asimismo para las hipótesis específicas planteadas que el espacio de la hora de juego libre ha de mejorar significativamente las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools. Los resultados obtenidos nos muestran que respecto a la dimensión fluidez en el pre test el 45.0% se ubica en la categoría Regular, el 40.0% en la categoría Bueno y el 15.0% en la categoría Excelente, mientras que en el post test el 10.0% en la categoría Bueno y el 90.0% en la categoría Excelente; pues, el espacio de la hora de juego es muy importante, pues la fluidez de los niños y niñas es espontánea y abierta ya que ellos son curiosos, ensayan y exploran su pensamiento creativo, es así que generan una diversidad de respuestas al juego o tema planteado; para la dimensión flexibilidad en el pre test el 10.0% se ubica en la categoría Bajo, el 45.0% en la categoría Regular, el

35.0% en la categoría Bueno y el 10.0% se ubica en la categoría Excelente, mientras que en el post test el 75.0% en la categoría Bueno y el 25.0% se ubica en la categoría Excelente; por otro lado, donde el jugar representa una actividad esencial en la vida del niño y niña, pues se crea en el cerebro del niño(a) una serie de conexiones entre sus neuronas permitiéndole aprender y desarrollarse; mientras que para la dimensión originalidad se aprecia que en el pre test el 55.0% se ubican en la categoría Regular y el 45.0% en la categoría Bueno, mientras que en el post test el 35.0% se ubica en la categoría Bueno y el 65.0% se ubican en la categoría Excelente, por ende, es importante el espacio de juego que se les brinda a los niños y niñas; pues en ocasiones se practican los llamados juegos tradicionales, mediante el cual se recrean situaciones de juegos que se transmiten de generación en generación, es así que la originalidad aplica un sello personal a la diversidad del ambiente en que se rodea y finalmente para la dimensión adaptabilidad en el pre test el 65.0% se ubica en la categoría Regular y el 35.0% en la categoría Bueno, mientras que en el post test el 100.0% se ubica en la categoría Excelente, donde el juego es una condición que se expande de manera dinámica, mediante el cual los niños(a) muestran su espíritu imaginativo y cobra sentido en su accionar; también se integran a un mundo social y cultural en la forma que piensan y actúan a través de sus sentimientos de compañerismo y adaptación.

Asimismo la prueba de hipótesis realizada muestra diferencias 7.6, 8.9, 12.9 y 4.0 puntos a favor del post test, diferencias que producen un efecto grande, es decir mejorar notablemente el desarrollo de la creatividad de los niños(as) de la muestra de estudio.

Es importante resaltar que Aiken (2003), visualiza que el desarrollo de la creatividad considera arraigos a la experiencia del individuo en su destreza y el desarrollo gradual del trabajo anterior que realiza por medio de procesos pequeños y continuos saltos; los cuales están asociadas al desarrollo intelectual creativo, motivado por el impulso intelectual de estudiar y buscar solución a los problemas mentales que producen la transmisión creativa.

V. CONCLUSIONES

1. Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite mejorar significativamente la variable Desarrollo de la Creatividad, obteniéndose una diferencia 11.6 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestran en la tabla N° 12, que representa una diferencia grande entre los 8.7 puntajes obtenidos en el pre test y post test, lo cual evidencia la importancia del espacio de la hora de juego libre en el desarrollo de la creatividad.
2. Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite la mejora significativa de la dimensión Fluidez, obteniéndose una diferencia 2.6. a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestran en la tabla N° 13, siendo el tamaño del efecto 1.3 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test. Lo anterior muestra que la fluidez es una dimensión del desarrollo de la creatividad que se favorecida por el espacio de la hora de juego libre.
3. Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite la mejora significativa de la dimensión Flexibilidad, obteniéndose una diferencia 2.6 a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestran en la tabla N° 14, siendo el tamaño del efecto 0.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y el efecto sobre el desarrollo de la creatividad y muestra que la flexibilidad recibe aporte muy significativo en el desarrollo creativo de los niños(as).
4. Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite la mejora significativa de la dimensión Originalidad, obteniéndose una diferencia 4.7 a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestran en la tabla N° 15, siendo el tamaño del efecto 3.2 puntos que representa una diferencia grande

entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test.

5. Los resultados de la presente investigación muestran que el espacio de la hora de juego libre permite la mejora significativa de la dimensión Adaptabilidad, obteniéndose una diferencia 1.7 a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestran en la tabla N° 16, siendo el tamaño del efecto 1.1 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test

VI. RECOMENDACIONES

1. Capacitar a los docentes sobre el espacio de la hora del juego libre para poder propiciar mayor cantidad de actividades dentro de los diferentes espacios de la hora del juego libre, pues esta mejora el desarrollo de la creatividad, podrá construir creativamente, representar creativamente, dibujar y plasmar creativamente su imaginación y podrá interpretar creativamente.
2. Crear en las instituciones educativas espacios de la hora de juego libre, para de esta forma los niños puedan desarrollar su capacidad de emitir un gran número de ideas y a su vez para que puedan buscar las respuestas a sus interrogantes, explorando los materiales que están manipulando.
3. Establecer un horario definido para este espacio de juego libre para que así de esta forma los niños estén dispuestos a aceptar el cambio de horario o cualquier cambio que ocurra sin alterar su creatividad, es decir, para que se adapten a los cambios con buena actitud, ya sea en los cambios de horario o al terminar la actividad del juego.
4. Implementar a las instituciones educativas con diferentes materiales que serán utilizados por los niños en los diferentes espacios de juego libre en donde puedan utilizar, manipular con mucha originalidad y así también puedan ser innovadores y creativos en la creación de sus juegos y pueden innovar o crear nuevos juegos.
5. Respaldar durante las actividades de la hora de juego libre para la adaptación a diferentes circunstancias o espacios sin dificultad, y que estos cambios sean agradables para ellos, y que generen momentos donde puedan expresarse sin dificultad alguna con alegría, curiosidad, emoción, etc.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). Creatividad y Aprendizaje. El Juego Como Herramienta Pedagógica. Madrid España: NARCEA, S.A.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Caballero, A. (2011). Metodología de la investigación quinta edición.
- Cañeque, J. (2007). Especialista en juego. Texto extracto del programa de radio municipal.
- Cerda, S. (2003), Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa. Madrid.
- Díaz, J. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.
- Fidias, G. (2012). El proyecto de investigación, introducción a la metodología científica 6ta edición Esitoria episteme.
- Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Gordon, H. (1961). La creatividad en Educación. Madrid.
- Groos (1992). El juego en educación. Revista Española.
- Gulford, J. (1991). Creatividad y Educación. Barcelona. Editorial Paidós.
- Guy, J, (1958). La educación por el juego. Edita. S.E. ATENAS SA Madrid. Pág. 232.

Hernandez, Fernández, & Baptista (2003). Fundamentos de la metodología de la Investigación. Madrid. Mc Graw Hill.

Hernandez, Fernández, & Baptista (2006). Metodología de la investigación. Madrid. Mc Graw Hill.

Huizinga, J. (1987). El elemento lúdico en la cultura. Homo ludens Publicado el noviembre 9, 2013

Jiménez J. y otros. (2008). "Creatividad e inteligencia: ¿Dos hermanas gemelas inseparables?" En Revista Española de Pedagogía. Año XLVI, N 240, Mayo- Agosto 2008, páginas 261-282.

Kaplan, R y Saccuzzo, D (2006). Metodología de la investigación.

Ladish, Lorraine C. (2008). Niño creativo, niño feliz. Barcelona. Ediciones Obelisco, S.L.

Logan y Loga, (1980). La creatividad empieza en la mente y es impulsada por una fuerza irresistible que exige la expresión.

Madrid Vivar, D. (2006). "Creatividad en la primera infancia". En Violant V. Comprender y evaluar la creatividad. Capítulo XVIII, Págs. 245-251. Málaga, Ediciones ALJIBE.

MINEDU. (2009). La hora del juego libre en los sectores Recuperado de:
http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Ministerio de Educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.

- Montessori, M. (1985). El niño-El secreto de la infancia. México. Editorial Diana.
- Montgomey, H. (2014). Introducción a la metodología de la investigación.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla.: Alfar.
- Revista digital universitaria 31 de enero 2004 • Volumen 5 Número 1 • ISSN: 1067-6079: creatividad definiciones, antecedentes y aportaciones
- Revista Recrearte (2005). Creatividad en educación inicial: caminos en juego. Recuperado de: http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio_inicial.htm
- Santa, P. y Feliberto, M. (2010). Introducción a la metodología y proyecto de investigación.
- Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. Innovación y experiencias educativas. 14, 1-9.
- Thurstone (1952). La creatividad educativa. Revista PUCP.
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.
- Vygotsky, L. (2006). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid. Editorial Akal S.A.

WEB SITE

<https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/> Recuperado el 01 de mayo del 2018

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/concepto-de-juego.html> Recuperado el 01 de mayo del 2018

<http://www.emprenderesposible.org/proceso-creativo> Recuperado el 01 de mayo del 2018

<https://es.slideshare.net/patytavasquez/seminario-importancia-del-juego> Recuperado el 01 de mayo del 2018

<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20juego.pdf> Recuperado el 29 de abril del 2018

<https://www.importancia.org/creatividad.php> Recuperado el 29 de abril del 2018

<https://lamenteesmaravillosa.com/fomentar-la-creatividad-de-los-ninos/> Recuperado el 29 de abril del 2018

<http://mundoejecutivo.com.mx/management/2016/06/23/8-actitudes-que-matan-creatividad> Recuperado el 29 de abril del 2018

<http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> Recuperado el 29 de abril del 2018

<http://proyectoelade.blogspot.com/2013/10/el-proceso-creativo-fluidez.html> Recuperado el 29 de abril del 2018

<http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de>

5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y Recuperado el 29 de abril del 2018

<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904> Recuperado el 29 de abril del 2018

<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/8939> Recuperado el 29 de abril del 2018

<file:///C:/Users/INNOVA/Downloads/Dialnet-ElArteYElJuego-2041592.pdf>
Recuperado el 29 de abril del 2018

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/author/venerandablanco14/>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

PDF “Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza” - VICENTA ROCÍO PIGUAVE PÉREZ* Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (Ecuador) Educación Vol. XXIII, N° 44, marzo-agosto 2014, pp. 29-47 / ISSN 1019-9403

PDF “La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea Creativity in Preschoolers, a Challenge of the Contemporary Education Nancy Medina Sánchez * Míriam E. Velázquez Tejeda Joel Alhuay-Quispe Felipe Aguirre Chávez Universidad San Ignacio de Loyola de Perú”

ANEXOS.

- Anexo N° 01:** Matriz de Consistencia de la Investigación.
- Anexo N° 02:** Matriz de Operacionalización de Variables.
- Anexo N° 03:** Matriz de Instrumentos de Recolección de Datos.
- Anexo N° 04:** Instrumentos.
- Anexo N° 05:** Ejemplares de los Instrumentos Aplicados.
- Anexo N° 06:** Validación de Juicio de Expertos.
- Anexo N° 07:** Constancia de Aplicación de los Instrumentos.
- Anexo N° 08:** Data.
- Anexo N° 09:** Constancia de Turnitin.
- Anexo N° 10:** Constancia de validación.

Anexo N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.

Título: “El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools”

Autora: Br. Violeta Mogollón Gutierrez

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLE/DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>Problema General ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?</p> <p>Problemas Específicos.</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la fluidez de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools? ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la flexibilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools? ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la originalidad de 	<p>Hipótesis General El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p> <p>Hipótesis Alterna. El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools</p> <p>Hipótesis Nula. El espacio de la hora de juego libre NO mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools</p>	<p>Objetivo General. Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p> <p>Objetivos Específicos.</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la fluidez de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools, Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la flexibilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools. Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la originalidad de 	<p>VARIABLE DE ESTUDIO 1. Espacio de la hora del Juego Libre</p> <p>DIMENSIONES</p> <ol style="list-style-type: none"> Sector del hogar Sector de construcción Sector de artes plásticas Sector de la biblioteca <p>VARIABLE DE ESTUDIO 2. Desarrollo de la Creatividad</p> <p>DIMENSIONES</p> <ol style="list-style-type: none"> Fluidez 	<p>TIPO: Investigación aplicada.</p> <p>DISEÑO: Pre experimental.</p> <p>POBLACIÓN La población de estudio corresponde a 20 estudiantes que cursan 3 años de la Institución Educativa Inicial CEP. Innova Schools.</p> <p>MUESTRA 20 estudiantes</p> <p>TECNICAS E INSTRUMENTOS Observación Guía de observación</p>

<p>los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?</p> <p>4. ¿En qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools?</p>	<p>Sub Hipótesis.</p> <p>1. El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la fluidez de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p> <p>2. El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la flexibilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p> <p>3. El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la originalidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p> <p>4. El espacio de la hora de juego libre mejora significativamente la adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p>	<p>los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p> <p>4. Determinar en qué medida el espacio de la hora de juego libre mejora la adaptabilidad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools.</p>	<p>2. Flexibilidad</p> <p>3. Originalidad</p> <p>4, Adaptabilidad</p>	<p>METODO ANÁLISIS DE DATOS:</p> <p>- SPSS versión 22</p> <p>-Excel</p> <p>-Análisis cuantitativo</p> <p>-Tablas y gráficos estadísticos</p> <p>- Prueba de hipótesis.</p>
---	--	---	---	---

Anexo N° 02

MATRÍZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: “El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools”

Autora: Br. Violeta Mogollón Gutierrez

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	REACTIVOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Variable de Estudio: Desarrollo de la creatividad	1. Fluidez Capacidad que el niño tiene para elaborar un gran número de ideas, ellos son curiosos exploran y buscan las respuestas y soluciones que se plantean.	➤ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores ➤ Los niños dan soluciones a sus problema planteados al jugar en los sectores ➤ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara	1. Demuestra fluidez en su vocabulario. 2. Los niños participan en la creación de juegos. 3. Manifiesta sus ideas de forma clara. 4. Demuestra espontaneidad en el juego.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2
	2. Flexibilidad Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un	➤ Proponen alternativas de solución de problemas ➤ Cambia la manera de pensar aceptando las	5. Los niños participan en la creación de normas cuando juegan. 6. Opina libremente ante la elección de juego.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2

	estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad.	<p>opiniones correctas de sus compañeros al jugar con los distintos sectores</p> <p>➤ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores</p>	<p>7. Dialoga con otros niños sobre el juego elegido.</p> <p>8. Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas.</p> <p>9. Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios.</p>	
	<p>3. Originalidad</p> <p>Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas, los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos.</p>	<p>➤ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar</p> <p>➤ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores</p>	<p>10. Utiliza nuevas estrategias de juego.</p> <p>11. Aceptan con buena actitud nuevas ideas.</p> <p>12. Propone ideas de juego a sus compañeros.</p> <p>13. Crea juegos utilizando la imaginación.</p> <p>14. Explica lo que está jugando.</p> <p>15. Construye creativamente con los materiales que se le da.</p> <p>16. Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos.</p>	<p>Nunca = 0</p> <p>A veces = 1</p> <p>Siempre = 2</p>

	<p>4. Adaptabilidad</p> <p>Es la facultad de acomodarse o ajustarse una cosa a otra, los niños constantemente están en constante adaptación.</p>	<p>➤ Se adapta al tiempo establecido</p> <p>➤ Respeta las normas de juego establecidas</p>	<p>17. Se adapta a nuevas formas de juego.</p> <p>18. Respeta el cartel de normas.</p>	<p>Nunca = 0</p> <p>A veces = 1</p> <p>Siempre = 2</p>
--	---	--	--	--

Anexo N° 03

MATRIZ DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Título: “El espacio de la hora de Juego Libre para mejorar el Desarrollo de la Creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools”


Autora: Br. Violeta Mogollón Gutierrez

Anexo N° 03 – A: (Variable de estudio: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD)

Dimensiones	Indicadores	Pesos	N° Ítems	Ítems/Reactivos	Criterios de Calificación
1. Fluidez	1.1. Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores 1.2. Los niños dan soluciones a sus problema planteados al jugar en los sectores 1.3. Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara	22.2%	4	1. Demuestra fluidez en su vocabulario. 2. Los niños participan en la creación de juegos. 3. Manifiesta sus ideas de forma clara. 4. Demuestra espontaneidad en el juego.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2
2. Flexibilidad	2.1. Proponen alternativas de solución de problemas 2.2. Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar con los distintos sectores	27.8%	5	5. Los niños participan en la creación de normas cuando juegan. 6. Opina libremente ante la elección de juego. 7. Dialoga con otros niños sobre el juego elegido.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2

	2.3. Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores			8. Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas. 9. Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios.	
3. Originalidad	3.1. Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar 3.2. Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores	38.9%	7	10. Utiliza nuevas estrategias de juego. 11. Aceptan con buena actitud nuevas ideas. 12. Propone ideas de juego a sus compañeros. 13. Crea juegos utilizando la imaginación. 14. Explica lo que está jugando. 15. Construye creativamente con los materiales que se le da. 16. Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2
4. Adaptabilidad	4.1. Se adapta al tiempo establecido 4.2. Respeta las normas de juego establecidas	11.1%	2	17. Se adapta a nuevas formas de juego. 18. Respeta el cartel de normas.	Nunca = 0 A veces = 1 Siempre = 2
TOTAL		100.0%	18		

Anexo N° 04
INSTRUMENTOS


	INSTRUMENTO DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:				
CODIGO DEL NIÑO / EDAD				
GENERO:	MASCULINO		FEMENINO	
FECHA:				
INSTRUCCIONES <p>Lea con cuidado las siguientes afirmaciones y marque con una X sobre el recuadro que usted considere como más apropiado. Este cuestionario intenta describir el nivel de logro de los indicadores señalados. Por favor evalúe del 1 al 3 los siguientes reactivos de acuerdo a su consideración.</p> <p style="margin-left: 20px;">2. Siempre 1. A veces 0. Nunca</p> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">Gracias.</p>				

Fluidez capacidad que el niño tiene para elaborar un gran número de ideas, ellos son curiosos exploran y buscan las respuestas y soluciones que se plantean				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
1	Demuestra fluidez en su vocabulario			
2	Los niños participan en la creación de juegos			
3	Manifiesta sus ideas de forma clara			
4	Demuestra espontaneidad en el juego			
Flexibilidad Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
5	Los niños participan en la creación de normas cuando juegan			
6	Opina libremente ante la elección de juego			

7	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido			
8	Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas			
9	Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios			
Originalidad Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas, los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
10	Utiliza nuevas estrategias de juego			
11	Aceptan con buena actitud nuevas ideas			
12	Propone ideas de juego a sus compañeros			
13	Crea juegos utilizando la imaginación			
14	Explica lo que está jugando			
15	Construye creativamente con los materiales que se le da			
16	Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos			
Adaptabilidad Es la facultad de acomodarse o ajustarse una cosa a otra, los niños constantemente están en constante adaptación				
N°	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
17	Se adapta a nuevas formas de juego			
18	Respeto el cartel de normas			

Anexo N° 05

EJEMPLARES DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS

 INSTRUMENTO DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	CEP Innova schools
CODIGO DEL NIÑO / EDAD	7 3 años
GENERO:	MASCULINO <input checked="" type="checkbox"/> FEMENINO <input type="checkbox"/>
FECHA:	04 - 07 - 2018
<p align="center">INSTRUCCIONES</p> <p>Lea con cuidado las siguientes afirmaciones y marque con una X sobre el recuadro que usted considere como más apropiado. Este cuestionario intenta describir el nivel de logro de los indicadores señalados. Por favor evalúe del 0 al 2 los siguientes reactivos de acuerdo a su consideración.</p> <p>2. Siempre 1. A veces 0. Nunca</p> <p align="right">Gracias.</p>	

Fluidez capacidad que el niño tiene para elaborar un gran número de ideas, ellos son curiosos exploran y buscan las respuestas y soluciones que se plantean				
N°	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
1	Demuestra fluidez en su vocabulario	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Los niños participan en la creación de juegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Manifiesta sus ideas de forma clara	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Demuestra espontaneidad en el juego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flexibilidad Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad				
N°	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
5	Los niños participan en la creación de normas cuando juegan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Opina libremente ante la elección de juego	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8	Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas		X	
9	Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios			X

Originalidad

Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas, los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos

Nº	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
10	Utiliza nuevas estrategias de juego			X
11	Aceptan con buena actitud nuevas ideas		X	
12	Propone ideas de juego a sus compañeros	X		
13	Crea juegos utilizando la imaginación		X	
14	Explica lo que está jugando		X	
15	Construye creativamente con los materiales que se le da	X		
16	Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos		X	

Adaptabilidad

Es la facultad de acomodarse o ajustarse una cosa a otra, los niños constantemente están en constante adaptación

Nº	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
17	Se adapta a nuevas formas de juego		X	
18	Respeta el cartel de normas		X	

Anexo N° 06

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS.

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres del Experto: *Coabita Hualpa Gelin Susan*
- 1.2. Cargo e institución donde labora: *Colegio Innova Schools*
- 1.3. Nombre del instrumento de evaluación:
- 1.4. Título: *"El espacio de la hora del juego libre Para mejorar el desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial CEP. Innova schools"*
- 1.5. Autor del instrumento: *Violeta Magallon Gutierrez*

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de la ciencia y tecnología				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognitivas					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos de la Tecnología Educativa.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. OPINION DE APLICABILIDAD:.....

III. PROMEDIO DE VALORACION:

85 %

<i>02-07-18</i>	<i>41715367</i>	<i>[Firma]</i>	<i>957713853</i>
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo N° 07

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN

Se expide la siguiente constancia como prueba de haber aplicado el instrumento de observación a los estudiantes de 3 años de la institución educativa Innova Schools Cusco Larapa.

La **Srta. Violeta Mogollón Gutiérrez** identificada con D. N.I : 42127182 quien labora con nosotros como Docente del Nivel Inicial desde el 1° de Febrero, hasta la fecha.

Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de nuestra mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

Cusco, 17 de julio de 2018


Lico Carlos Alberto Baraga Prado
DIRECTOR I.E. Cusco Larapa
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN

INFORMES 311-9002

www.innovaschools.edu.pe

Anexo N° 08

DATA.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

	D1: FLUIDEZ				D2: FLEXIBILIDAD				D3: ORIGINALIDAD								D4: ADAPTABILIDAD	
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2
4	2	0	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1
5	2	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	0	1	1	1	2
6	2	0	2	0	0	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
7	2	0	2	2	0	1	2	1	0	0	1	2	1	1	2	1	1	1
8	0	1	0	2	2	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
9	2	2	0	0	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2
10	2	2	0	2	2	1	1	1	0	2	1	2	2	0	1	1	1	1
11	2	1	0	0	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
12	2	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	2	2	1	1	1	1	1
13	2	1	2	2	2	2	2	2	2	0	1	2	2	1	1	1	1	2
14	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2
15	2	1	2	2	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	1	2
16	2	1	2	2	2	2	2	2	0	0	1	2	2	0	2	2	1	1
17	0	1	0	2	2	1	0	2	0	0	1	1	2	0	2	1	1	1
18	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	0	2	1	1	1	1	1
19	2	2	0	2	2	2	2	2	1	2	1	0	2	1	1	2	1	1
20	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	1	1	2	1	1

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

	D1: FLUIDEZ				D2: FLEXIBILIDAD				D3: ORIGINALIDAD								D4: ADAPTABILIDAD	
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
12	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2
15	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
18	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Anexo N° 09

CONSTANCIA DE TURNITIN



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD **DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV**

Yo, Dr. **JOSE EDUARDO MAGUIÑA VIZCARRA** docente del Área de Investigación de la Escuela de Posgrado – Trujillo; y revisor del trabajo académico titulado: **“El espacio de la hora del juego libre para mejorar el Desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del C.E.P Innova Schools”** de la estudiante **MOGOLÓN GUTIERREZ, VIOLETA**, he constatado por medio del uso de la herramienta **turnitin** lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 24% verificable en el **Reporte de Originalidad** del programa turinitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la **Universidad César Vallejo**.

Trujillo, 31 de Julio del 2018

A handwritten signature in dark ink, appearing to read "Jmaguiña J", with a long horizontal stroke extending to the right.

Dr. MAGUIÑA VIZCARRA, JOSE EDUARDO
DNI: 08689899

ANEXO N° 10



ESCUELA DE POSGRADO

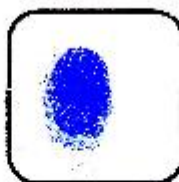
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV

Yo **VIOLETA MOGOLLÓN GUTIERREZ**, identificado con DNI N° **42127182** egresado del Programa Académico de **MAESTRIA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, autorizo (☒) , no autorizo (☐) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **"EL ESPACIO DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DEL CEP INNOVA SCHOOLS"**; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulando en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33
Fundamentación en caso de no autorización:

FIRMA

DNI: 42127182



Trujillo, 31 de Julio del 2018